

PCT/JP 2004/003052

13. 5. 2004

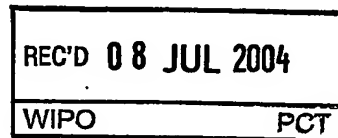
日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日 2 0 0 3 年 5 月 2 日
Date of Application:

出 願 番 号 特 願 2 0 0 3 - 1 2 7 4 9 0
Application Number:
[ST. 10/C]: [J P 2 0 0 3 - 1 2 7 4 9 0]



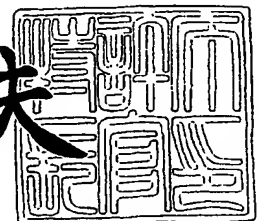
出 願 人 コナミ株式会社
Applicant(s):

PRIORITY DOCUMENT
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN
COMPLIANCE WITH
RULE 17.1(a) OR (b)

2 0 0 4 年 6 月 1 7 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

今 井 康 夫



出証番号 出証特 2 0 0 4 - 3 0 5 2 0 0 2

【書類名】 特許願

【整理番号】 P2009

【提出日】 平成15年 5月 2日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 13/10

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社
 内

 【氏名】 安藤 卓哉

【特許出願人】

 【識別番号】 000105637

 【氏名又は名称】 コナミ株式会社

【代理人】

 【識別番号】 100114258

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 福地 武雄

【選任した代理人】

 【識別番号】 100125391

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 白川 洋一

【手数料の表示】

 【予納台帳番号】 150914

 【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

 【物件名】 明細書 1

 【物件名】 図面 1

 【物件名】 要約書 1

 【包括委任状番号】 0301697

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 遊技機および遊技システム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 コンピュータ装置を含んで構成され、
遊技操作が行なわれる、唯一無二の識別情報が設定された遊技部と、
前記遊技部に設けられ、遊技参加の際に遊技者の個人情報の入力を受付ける個人情報入力部と、
前記入力された個人情報を前記識別情報と対応付けて記憶する個人情報記録部と、
前記個人情報記録部の個人情報に対応付けて遊技成績を記録する成績記録部と、
前記成績記録部に記録された遊技成績が予め定められた特典条件を満たすか否かを判定する判定部と、
前記判定部の判定結果に基づいて前記遊技部に遊技条件を設定する条件設定部と、を備え、
前記判定の結果、前記成績記録部に記録された遊技成績が前記特典条件を満たしている場合、前記条件設定部は、前記遊技成績を収めた遊技者を前記成績記録部の記録内容を対照することで特定するとともに、前記特定された遊技者が操作している遊技部を前記個人情報記録部の記録内容を対照して特定し、前記特定された遊技部における遊技条件を、前記特典条件を満たさない場合より遊技者にとって有利となるよう設定するものであって、前記特典条件を解除すべき解除条件が成立するまで、前記設定を維持することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】 前記特典条件は、等級分けされた複数の階層毎にそれぞれ定められており、

前記判定の結果、前記成績記録部に記録された遊技成績が前記階層のいずれかに属し、その属する階層の特典条件を満たしている場合、前記条件設定部は、前記遊技成績を収めた遊技者を前記成績記録部の記録内容を対照することで特定するとともに、前記特定された遊技者が操作している遊技部を前記個人情報記録部の記録内容を対照して特定し、前記特定された遊技部における遊技条件を、その

属する階層以上の特典条件を満たさない場合より遊技者にとって有利となるよう設定するものであって、前記特典条件を解除すべき解除条件が成立するまで、前記設定を維持することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】 前記特典条件は、これが満たされるにしたがい逐次条件達成への難度が上昇するよう構成されるものであることを特徴とする請求項 1 または請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】 前記遊技機は有価価値を有するものの入力によって遊技可能な状態に移行し、遊技の成果として前記有価価値を有するものの出力を伴う業務用遊技機であって、前記入力に対する前記出力の割合が、100パーセント以下に収束するよう制御されるものであることを特徴とする請求項 1 から請求項 3 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 5】 遊技者が入力した有価価値を有するもののうちの一定割合を蓄積する蓄積部と、

遊技の成果として有価価値を有するものを出力する賞出力部とを備え、

前記特典条件は特定の賞への入賞が成立することであって、前記条件設定部は、前記特定の賞への入賞を成立させた遊技者を前記成績記録部の記録内容を対照することで特定するとともに、前記特定された遊技者が操作している遊技部を前記個人情報記録部の記録内容を対照して特定し、前記賞出力部は前記特定された遊技部に対して、前記蓄積された有価価値を有するものの全てを出力することを特徴とする請求項 1 から請求項 4 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 6】 前記遊技機は、複数の競走体の模型を模型フィールド上で競走させて競争結果のデータを出力する模型競争部、または複数の競走体が競争をする画像を表示して競走結果のデータを出力する画像表示部のいずれか一方もしくは両方と、遊技者が前記競走体による競争結果を予想して、期待する競走体に前記有価価値を有するものの一定量を賭す操作を行なうための、前記遊技部に設けられた予想データ入力部と、を備え、

前記競争結果のデータと、前記入力された予想データとに基づいて成される入賞判定の結果を前記成績記録部は継続して記録するものであり、

前記遊技者が予想して賭した競走体が所定の入賞を達成した場合には、当該遊

技者に対する配当を、前記遊技部にさらに設けられた払出し部より前記有価価値を有するもので払い出すとともに、前記成績記録部に記録された成績を前記遊技成績として用いるものであることを特徴とする請求項1から請求項5のいずれかに記載の遊技機。

【請求項7】 コンピュータ装置を含んで構成され、
遊技操作が行なわれる、唯一無二の識別情報が設定された複数の遊技部と、
前記各遊技部に設けられ、遊技参加の際に遊技者の個人情報の入力を受付ける個人情報入力部と、
前記入力された個人情報を前記識別情報と対応付けて記憶する個人情報記録部と、
前記個人情報記録部の個人情報に対応付けて遊技成績を記録する成績記録部と、
前記成績記録部に記録された遊技成績が予め定められた特典条件を満たすか否かを判定する判定部と、
前記判定部の判定結果に基づいて前記遊技部に遊技条件を設定する条件設定部と、
前記各遊技部を接続する通信ネットワークと、を備え、
前記特典条件は、これが満たされるにしたがい逐次条件達成への難度が上昇するよう構成されるものであり、
前記判定の結果、前記成績記録部に記録されたいずれかの遊技成績が前記特典条件を満たしている場合、前記条件設定部は、前記通信ネットワークを介して、前記遊技成績を収めた遊技者を前記成績記録部の記録内容を対照することで特定するとともに、前記特定された遊技者が操作している遊技部を前記個人情報記録部の記録内容を対照して特定し、前記特定された遊技部における遊技条件を、前記特典条件を満たさない場合より遊技者にとって有利となるよう設定するものであって、前記特典条件を解除すべき解除条件が成立するまで、前記設定を維持することを特徴とする遊技システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技者の遊技成績が特典条件を満たしている場合、その遊技条件を、特典条件を満たさない場合より遊技者にとって有利となるよう設定する遊技機および遊技システムに関する。

【0002】**【従来の技術】**

従来、競馬ゲームや競艇ゲームなどの競争を行なう遊技では、遊技者がレースの結果を予想してBETを行ない、個別のレース結果に応じてプレイヤーに配当が支払われている。

【0003】

また、従来から第1の遊技の予想が適中したとき、その配当数を賭けて第2の競争遊技を行なう遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照。）。この遊技機では、複数列のランプ列がそれぞれ速度を変えて順次点灯し、ゴール地点に最初に到達したランプ列やそれらの着順や組合せなどを当てる、いわゆる競馬や競艇、競輪などを模した遊技が行なわれている。

【0004】**【特許文献1】**

特公平1-57592号公報

【0005】**【発明が解決しようとする課題】**

しかしながら、このような遊技においては遊技者に支払われる配当を決定する倍率（オッズ）は、すべての遊技者において同一であり、遊技の履歴により遊技者間に有利または不利が生ずることはない。このため、他の遊技者との関係は薄く、遊技者同士で競争意識が生ずることは少ない。

【0006】

一方、上記のような競争を行なう遊技において、遊技者間で競争意識を感じさせる手法があれば、遊技者の挑戦意欲を高揚させ、好奇心を掻き立てる遊技を行なうことができると考えられる。

【0007】

本発明は、遊技者の遊技における履歴に基づいて、階層を付与することによって、遊技者の好奇心と挑戦意欲を掻き立てる遊技機および遊技システムを提供することを目的とする。

【0008】

【課題を解決するための手段】

(1) 上記の目的を達成するため、本発明の遊技機は、コンピュータ装置を含んで構成され、遊技操作が行なわれる、唯一無二の識別情報が設定された遊技部と、遊技部に設けられ、遊技参加の際に遊技者の個人情報の入力を受付ける個人情報入力部と、その入力された個人情報を識別情報と対応付けて記憶する個人情報記録部と、個人情報記録部の個人情報に対応付けて遊技成績を記録する成績記録部と、成績記録部に記録された遊技成績が予め定められた特典条件を満たすかを判定する判定部と、判定部の判定結果に基づいて遊技部に遊技条件を設定する条件設定部と、を備え、判定の結果、成績記録部に記録された遊技成績が特典条件を満たしている場合、条件設定部は、遊技成績を収めた遊技者を成績記録部の記録内容を対照することで特定するとともに、特定された遊技者が操作している遊技部を個人情報記録部の記録内容を対照して特定し、特定された遊技部における遊技条件を、特典条件を満たさない場合より遊技者にとって有利となるよう設定するものであって、特典条件を解除すべき解除条件が成立するまで、その設定を維持することを特徴としている。

【0009】

このように本発明では、判定の結果、記録された遊技成績が特典条件を満たしている場合、遊技成績を収めた遊技者を特定するとともに、特定された遊技者が操作している遊技部を特定し、特定された遊技部における遊技条件を、特典条件を満たさない場合より遊技者にとって有利となるよう設定する。これにより、特典としての遊技条件が遊技者間で異なるため、遊技者同士で競争する意識が生ずる。その結果、遊技者の挑戦意欲を高揚させ、好奇心を掻き立てることができる。

【0010】

(2) また、本発明の遊技機は、上記の特典条件は、等級分けされた複数の階

層毎にそれぞれ定められており、判定の結果、成績記録部に記録された遊技成績が階層のいずれかに属し、その属する階層の特典条件を満たしている場合、条件設定部は、遊技成績を収めた遊技者を成績記録部の記録内容を対照することで特定するとともに、特定された遊技者が操作している遊技部を個人情報記録部の記録内容を対照して特定し、特定された遊技部における遊技条件を、その属する階層以上の特典条件を満たさない場合より遊技者にとって有利となるよう設定するものであって、特典条件を解除すべき解除条件が成立するまで、その設定を維持することを特徴としている。

【0011】

このように、本発明では、特典条件は、等級分けされた複数の階層毎にそれぞれ定められており、その階層に属する遊技者が操作する遊技部における遊技条件を、その属する階層以上の特典条件を満たさない場合より遊技者にとって有利となるよう設定する。これにより、さらに遊技者に有利な遊技条件が得られる階層の獲得を目指して遊技を行なおうとするため、遊技者の挑戦意欲を高揚させ、好奇心を掻き立てることができる。

【0012】

(3) また、本発明の遊技機は、前記特典条件は、これが満たされるにしたがい逐次条件達成への難度が上昇するよう構成されるものであることを特徴としている。

【0013】

このように、本発明では、特典条件は、これが満たされるにしたがい逐次条件達成への難度が上昇するよう構成されるので、他の遊技者が以前に満たした特典条件よりも達成の難易度が高い基準で特典条件を満たした遊技者に、特定の階層およびその遊技条件を付与する遊技を行なうことができ、遊技者間の競争意識を高めることができる。その結果、遊技者の挑戦意欲を高揚させ、好奇心を掻き立てることができる。

【0014】

(4) また、本発明の遊技機は、前記遊技機は有価価値を有するものの入力によって遊技可能な状態に移行し、遊技の成果として前記有価価値を有するものの

出力を伴う業務用遊技機であって、前記入力に対する前記出力の割合が、100パーセント以下に収束するよう制御されるものであることを特徴としている。

【0015】

このように、本発明では、有価価値の入力に対する出力の割合が、100パーセント以下に収束するよう制御されるので、100パーセントを超えた払い出しが生じることが無くなる。これにより、本発明に係る遊技機により営業を行なう者には、利益が確保される。

【0016】

(5) また、本発明の遊技機は、遊技者が入力した有価価値を有するもののうちの一定割合を蓄積する蓄積部と、遊技の成果として有価価値を有するものを出力する賞出力部とを備え、前記特典条件は特定の賞への入賞が成立することであって、前記条件設定部は、前記特定の賞への入賞を成立させた遊技者を前記成績記録部の記録内容を対照することで特定するとともに、前記特定された遊技者が操作している遊技部を前記個人情報記録部の記録内容を対照して特定し、前記賞出力部は前記特定された遊技部に対して、前記蓄積された有価価値を有するものの全てを出力することを特徴としている。

【0017】

このように、本発明では、特定の賞への入賞を成立させた遊技者を成績記録部の記録内容を対照することで特定するとともに、特定された遊技者が操作している遊技部を個人情報記録部の記録内容を対照して特定し、賞出力部は特定された遊技部に対して、蓄積された有価価値を有するものの全てを出力するので、特定の賞への入賞を成立させた遊技者に対してジャックポットとしての賞を付与することができる。その結果、競馬等を模した競争遊技では、従来無かった遊技要素を遊技に付与することになり、遊技者の好奇心を高めることができる。また、蓄積量が高まるほど、遊技者がジャックポットとしての賞を獲得しようとする意欲を高めることができる。また、ジャックポットとして蓄積された有価価値を払い出すことで、実際の払い出し率を設定値に調整することができる。

【0018】

(6) また、本発明の遊技機は、前記遊技機は、複数の競走体の模型を模型フ

ィールド上で競走させて競争結果のデータを出力する模型競争部、または複数の競走体が競争をする画像を表示して競走結果のデータを出力する画像表示部のいずれか一方もしくは両方と、遊技者が前記競走体による競争結果を予想して、期待する競走体に前記有価価値を有するものの一定量を賭す操作を行なうための、前記遊技部に設けられた予想データ入力部と、を備え、前記競争結果のデータと、前記入力された予想データとに基づいて成される入賞判定の結果を前記成績記録部は継続して記録するものであり、前記遊技者が予想して賭した競走体が所定の入賞を達成した場合には、当該遊技者に対する配当を、前記遊技部にさらに設けられた払出し部より前記有価価値を有するもので払い出すとともに、前記成績記録部に記録された成績を前記遊技成績として用いるものであることを特徴としている。

【0019】

このように、本発明では、複数の競走体の模型を模型フィールド上で競走させ、または複数の競走体が競争をする画像を表示して競走結果のデータを出力し、予想データに基づき、入賞判定を行ない、入賞があった場合には配当を払い出す。これにより、競馬や競艇などを模した競争遊技においても遊技者間で遊技について有利または不利を生じさせて遊技者同士の競争意識を高めることができる。また、特定の階層に応じた遊技条件を獲得するという新たな要素を競争遊技に付加することができる。

【0020】

(7) また、本発明の遊技システムは、コンピュータ装置を含んで構成され、遊技操作が行なわれる、唯一無二の識別情報が設定された複数の遊技部と、前記各遊技部に設けられ、遊技参加の際に遊技者の個人情報の入力を受付ける個人情報入力部と、前記入力された個人情報を前記識別情報と対応付けて記憶する個人情報記録部と、前記個人情報記録部の個人情報に対応付けて遊技成績を記録する成績記録部と、前記成績記録部に記録された遊技成績が予め定められた特典条件を満たすか否かを判定する判定部と、前記判定部の判定結果に基づいて前記遊技部に遊技条件を設定する条件設定部と、前記各遊技部を接続する通信ネットワークと、を備え、前記特典条件は、これが満たされるにしたがい逐次条件達成への

難度が上昇するよう構成されるものであり、前記判定の結果、前記成績記録部に記録されたいずれかの遊技成績が前記特典条件を満たしている場合、前記条件設定部は、前記通信ネットワークを介して、前記遊技成績を収めた遊技者を前記成績記録部の記録内容を対照することで特定するとともに、前記特定された遊技者が操作している遊技部を前記個人情報記録部の記録内容を対照して特定し、前記特定された遊技部における遊技条件を、前記特典条件を満たさない場合より遊技者にとって有利となるよう設定するものであって、前記特典条件を解除すべき解除条件が成立するまで、前記設定を維持することを特徴としている。

【0021】

このように、本発明では、各遊技部を通信ネットワークで接続し、特典条件を満たしている場合には、通信ネットワークを介して、その遊技成績を収めた遊技者を特定するとともに、特定された遊技者が操作している遊技部を個人情報記録部の記録内容を対照して特定し、特定された遊技部における遊技条件を、特典条件を満たさない場合より遊技者にとって有利となるよう設定する。これにより、例えば、異なる店舗の遊技機の間でも、他の遊技者が以前に満たした特典条件よりも達成の難易度が高い基準で特典条件を満たした遊技者に、特定の階層およびその遊技条件を付与する遊技を行なうことができ、遊技者間の競争意識を高めることができる。その結果、遊技者の挑戦意欲を高揚させ、好奇心を掻き立てることができる。

【0022】

【発明の実施の形態】

（実施の形態1）

以下、実施の形態1に係る遊技機について説明する。実施の形態1に係る遊技機は、判定の結果、記録された遊技成績が特典条件を満たしている場合、遊技成績を収めた遊技者を特定するとともに、特定された遊技者が操作している遊技部を特定し、特定された遊技部における遊技条件を、特典条件を満たさない場合より遊技者にとって有利となるよう設定する。そして、その設定は解除条件が満たされるまで保持される。

【0023】

特典条件とは、遊技者の遊技成績によって定まり、それを満たすことで遊技者に有利となる遊技を行なうことができる条件をいう。たとえば、1回の遊技で配当としてメダル5000枚以上獲得すること等の条件である。そして、特典条件は、払い出し率が所定の値を超えない範囲内で設定されている。遊技条件とは、特典条件を満たしたときに遊技機に与えられる遊技を行う上での有利となる条件をいう。たとえば、遊技をする際には、オッズを6%上げて行なうことができるという条件である。

【0024】

図1は、実施の形態1に係る遊技機の外観を示す斜視図である。図1に示すように、遊技機1は、3枚の大型ディスプレイにより構成される画像表示部2と、フィールドユニットとしての模型競争部3と複数の遊技部4とから構成される。フィールドユニットとしての模型競争部3は、競走させる複数の競走体の模型と模型フィールドにより構成される。遊技部4は、いわゆるステーションであり、各遊技者が遊技のための操作を行なう部分である。各遊技部は、インターフェース10、メダル投入口11、メダル払い出し口12およびカード差込み口13を備えている。カードは、遊技者を識別する個人情報を記録するために用いられる。インターフェース10は、入賞結果等を表示する機能だけでなく、ベット操作の際には入力端末の機能を果たす。

【0025】

図2は、実施の形態1に係る遊技機の電氣的構成を示す図である。図2に示すように、遊技機1は、メイン制御ボックス20、画像処理ボード21～23、大型ディスプレイ24～26、フィールドユニット27、ステーション制御ボックス28、液晶ディスプレイ29、タッチパネル30およびメダル排出機構31により構成される。液晶ディスプレイ29およびタッチパネル30は、インターフェース10に含まれ、液晶ディスプレイ29上にタッチパネル30が設置されている。メイン制御ボックス20は、画像処理ボード21～23、フィールドユニット27およびステーション制御ボックス28と接続されており、画像処理、フィールドでの競争体の動作、ステーションの動作を制御する機能を有している。

【0026】

画像処理ボード 21～23 は、大型ディスプレイ 24～26 による表示動作を制御する機能を有している。また、ステーション制御ボックス 28 は、液晶ディスプレイ 29、タッチパネル 30、メダル排出機構 31、カード R/W 32 の動作を制御する機能を有している。記憶されている遊技履歴と、遊技者とを結びつけるための遊技者識別手段として、磁気カードが用いられる。カード R/W 32 は、カードが有する遊技者の個人情報を読み込み、個人情報入力部として動作する。磁気カードには、個人を識別するための個人情報が書き込まれており、遊技者は自分の磁気カードをカード読み書き装置に挿入することで本体メイン制御ボックス 20 に記録されている遊技履歴を呼び出して、それまでの遊技の続きを楽しむことができる。遊技を一旦終了する場合は、ステーション 4 のカード取り出しボタンを押すことで、その時点の遊技履歴を本体のメイン制御ボックス 20 に保存しておくことができる。

【0027】

なお、実施の形態 1 では、カードを使用することとしているが、遊技者を特定できるものであれば、カードに限られず、パスワード等を用いることもできる。

【0028】

遊技者は、タッチパネル 30 を通じて、予想データを入力し、入力されたデータは、メイン制御 20 ボックスに記録される。すなわち、タッチパネル 30 およびメイン制御ボックスが予想データ入力部としての機能を果たすことになる。メイン制御ボックス 20 は、競走結果のデータと入力された予想データとに基づいて入賞判定を行なう入賞判定部としても、機能する。

【0029】

メイン制御ボックス 20 は、各ステーション制御ボックス 28 との間でレースの結果データの送信および払い出しデータの受信を行なう機能を有している。また、メイン制御ボックス 20 は、多数の遊技者各人の過去の遊技履歴（遊技回数、積算の総ベット枚数、積算の総払い出し枚数等）を記憶する機能を有する。ステーション制御ボックスは、入賞を判定する機能を有する。払い出し操作が行なわれた場合には、メダル排出機構 31 によりメダル払い出し口からメダルが払い出される。

【0030】

実施の形態1の遊技機は、遊技者の遊技履歴を基に判定を行い、馬券ゲームにおける遊技者の上手、下手のレベルを認定する。

【0031】

遊技者の個人情報に遊技機に設定された識別情報と対応付けて個人情報記録部としてのメイン制御ボックス20に記録される。このように、遊技部にユニークな識別情報と個人情報が対応付けて記録されるため、どの遊技者がどの遊技機にいるのかを特定することができる。これにより、遊技者が遊技部を移動した場合でも、新たな遊技部で、あらためて個人情報が入力されるので、その遊技者に対応した処理を行なうことができる。このようにして、遊技部自体と遊技者自身に識別情報が設定され、これらが遊技機に認識されているため、有利な条件で遊技を行なうことができるだけの成績を収めた遊技者がいるかどうかを判断し、いる場合には、どの遊技部にいるのかを特定することができる。

【0032】

また、メイン制御ボックス20は、個人情報記録部の個人情報に対応付けて遊技成績を記録する成績記録部としても、動作する。これにより、どの遊技者の遊技について特典条件が満たされたかが特定される。

【0033】

また、メイン制御ボックス20は、成績記録部に記録された遊技成績が予め定められた特典条件を満たすか否かを判定する判定部、および判定部の判定結果に基づいて遊技部に遊技条件を設定する条件設定部としても動作する。

【0034】

実施の形態1の遊技機では、遊技に参加する遊技者が競馬を模したレースの結果を予想し、単勝、連勝複式、連勝単式の各馬券にベット（投票）し、その馬券が当たった場合は、所定のオッズ（倍率）に従ってクレジットの払い戻しが行われる。

【0035】

遊技者は自分の持っているクレジットがあれば、複数の馬券に同時にベットを行なうことができるが、一つの馬券に掛けられる最大のベット枚数は原則として

50枚までと定められている。

【0036】

本発明では、特典条件に対応して、階級が設定されている。そして、その階級に対して遊技条件が設定されている。図3から図5は階層の例を示す図である。図3および図4に示すように、実施の形態1では、遊技者の性別に応じ、それぞれ等級に分けられた階層が「段位」として規定されている。このように、それぞれの遊技者に対応して専属的に決まる段位を馬券レベルと呼ぶこととする。馬券レベルは後述するタイトルのように遊技者間を移転することはない。通常、女性は競馬等の遊技に馴染みのない場合が多いが、実施の形態1では、性別に応じて属することのできる馬券レベルを分けている。これにより、女性であっても遊技に参加し易くなる。男性か女性かの識別は初期設定の際に入力された情報をカードの個人情報に対応させてメイン制御ボックス20に記録しておく。また、段位として等級を分けることにより、さらに遊技者に有利な遊技条件が得られる階層の獲得を目指して遊技を行なおうとするため、遊技者の挑戦意欲を高揚させ、好奇心を掻き立てることができる。昇級および降級は一級または一段ずつであり、飛び級はないこととしている。

【0037】

図中の昇級条件および降級条件が特典条件に、優待度が遊技条件に対応する。図3に示すように、遊技者が男性の場合、初期設定される段位は五級である。五級から三段までは昇級条件として獲得メダル枚数の積算が500枚を超えるごとに昇段させるという条件を設定している。四段に昇級するためには、1レースで1000枚以上のメダルを獲得する必要がある。四段までは、降級条件および優待度は規定されていない。

【0038】

五段から七段までの昇級条件は、それぞれ収支が50%以上、60%以上、70%以上であることとしている。ここで、収支とは、その遊技者の積算ベット枚数に対する積算払い出し枚数の割合で、単位を%としたものをいう。例えば、単発的なゲーム参加時点、すなわち、新規カード挿入による新規データの作成時点からの積算ベット枚数に対する積算払い出し枚数の割合などが該当する。また、

その遊技者の過去から現在に至るまでの積算ベット枚数に対する積算払い出し枚数の割合であっても良い。降級条件は、収支が40%以下であることとしており、その場合には段位が一段下に格下げされる。また、五段から七段までは優待遇として、最大ベットがそれまでの50枚から10枚加えられ、60枚とされる。一般に当たる可能性の高い馬券はオッズが低く、馬券としての魅力も乏しいが、最大ベット数が多ければそれだけ払い戻しも多くなるので、そのような馬券に対する魅力も増大することになる。

【0039】

これにより、優待遇としての遊技条件が遊技者間で異なるため、遊技者同士で競争する意識が生ずる。その結果、遊技者の挑戦意欲を高揚させ、好奇心を掻き立てることができる。

【0040】

八段の昇級条件は、収支が、払い出し率の設定値から15%を引いた数値以上であり、九段の昇級条件は、収支が、払い出し率の設定値から5%を引いた数値以上であることとしている。払い出し率は店舗により異なるが、通常90%前後に設定される。八段および九段からの降級条件は、収支が、払い出し率の設定値から25%を引いた数値以下であることとしており、その場合には段位が一段下に格下げされる。また、八段および九段の優待遇として、最大ベットが50枚から20枚加えられ70枚とされる。十段の昇級条件は、収支が、払い出し率の設定値に5%を加えた数値以上であることとしている。十段からの降級条件は、収支が、払い出し率の設定値以下であることとしており、その場合には段位が九段になる。また、十段の優待遇として、最大ベットが50枚から50枚加えられ100枚とされる。

【0041】

また、図4に示すように、女性についても同様に女流四級から女流五段までの段位について馬券レベルが規定されている。男性の場合に比べて、昇級および降級条件を緩和し、その代わり優待遇を小さく設定している。これにより、女性も気軽に遊技に参加することができる。

【0042】

また、図5に示すように実施の形態1に係る遊技機には、上記の馬券レベルの他に、通常よりも有利な条件で遊技を行なうことのできる、5個のタイトルが用意されている。

【0043】

これらのタイトルは1台の遊技機に各1個だけ用意されており、それぞれの獲得条件を満たした遊技者に与えられる。タイトルを与えられた遊技者は、新たに別の遊技者が獲得条件を満たすか、または獲得後一週間を経過するまでの間、そのタイトルに応じた有利な条件で遊技を行なうことができる。

【0044】

これにより、競馬を模した競争遊技においても遊技者間で遊技について有利または不利を生じさせることができ、遊技者同士の競争意識を高めることができる。また、特定の階層に応じた遊技条件を獲得するという新たな要素を遊技に付加することができる。

【0045】

図5に示すように、ここでは獲得条件および挑戦資格が、特典条件に対応する。解除条件としては、新たに別の遊技者が獲得条件を満たすか、またはタイトル獲得後一週間を経過することである。優待度が、遊技条件に対応するのは、上記の馬券レベルの場合と同様である。獲得から一週間で、タイトルを失うこととしているため、タイトルは一人の遊技者に長期間独占されることがなくなり、遊技者のタイトルへの獲得意欲を高めることができる。

【0046】

竜王のタイトルの獲得条件は、1レースでメダルを5000枚以上獲得することであり、挑戦資格は馬券レベルを持つ全ての遊技者に与えられる。すでに、竜王を有する遊技者がいる場合には、その遊技者が竜王を獲得した際の獲得枚数を超えることが新たに条件として付加される。

【0047】

これにより、他の遊技者が以前に記録した成績より高い基準で特典条件を満たした遊技者に、特定の階層およびその遊技条件を付与する遊技を行なうことができ、遊技者間の競争意識を高めることができる。その結果、遊技者の挑戦意欲を

高揚させ、好奇心を掻き立てることができる。

【0048】

竜王についての解除条件は、新たに別の遊技者が獲得条件を満たすか、またはタイトル獲得後一週間を経過することである。竜王の優待遇としては、オッズが通常のオッズに6%を加えたものとされる。オッズの上乗せにより、同じ馬券にベットした場合でも、他の遊技者よりも多い払い出しを受けることができる。竜王のタイトルを保持する遊技者の場合、100枚の払い出しにつき、更に6枚多く他のプレイヤーよりも受け取ることができる。

【0049】

青竜は、男性のみが獲得できるタイトルである。青竜の獲得条件は、1レースでメダルを3000枚以上獲得することであり、挑戦資格は馬券レベルが男性の四段以上であることとしている。すでに、青竜を有する遊技者がいる場合には、その遊技者が青竜を獲得した際の獲得枚数を超えることが新たに条件として付加される。また、同一遊技者が同一レースで2個以上のタイトルを獲得することを防ぐため、新たに竜王のタイトルを獲得した遊技者は、そのレースで青竜のタイトルを獲得できないこととしている。

【0050】

青竜の解除条件は、新たに別の遊技者が獲得条件を満たすか、またはタイトル獲得後一週間を経過することである。

【0051】

青竜の優待遇としては、最大ベットがさらに50枚加えられたものとしている。

【0052】

赤竜は、女性のみが獲得できるタイトルであり、男性の場合の青竜に対応するものである。青竜とは異なり、赤竜の獲得条件は、1レースでメダルを2000枚以上獲得することであり、挑戦資格は馬券レベルが女流二級以上であることとしている。

【0053】

赤竜の解除条件は、青竜の条件と同様である。赤竜の優待遇としては、最大ベ

ットがさらに20枚加えられたものとしている。

【0054】

黒竜は、男性のみが獲得できるタイトルである。黒竜の獲得条件は、5レース連続でメダルを50枚以上の的中させることであり、挑戦資格は馬券レベルが男性の四段以上であることとされている。50枚以上の的中とは、1レースについて配当のメダル枚数から総ベット枚数を引いた枚数が50枚以上であることをいう。すでに、黒竜を有する遊技者がいる場合には、連続した50枚以上の的中回数についてその遊技者の最高連続的中回数を超えることが新たに条件として付加される。また、同一遊技者が同一レースで2以上のタイトルを獲得することを防ぐため、新たに竜王または青竜のタイトルを獲得した遊技者は、そのレースで黒竜のタイトルを獲得できないこととしている。

【0055】

黒竜の解除条件は、新たに別の遊技者が獲得条件を満たすか、またはタイトル獲得後一週間を経過することである。

【0056】

黒竜の優待遇としては、オッズが通常のオッズに4%を加えたものとする。また、竜王と黒竜を同時に保持している遊技者の場合、竜王の6%と黒竜の4%で、合計10%が通常のオッズに加えられることになる。

【0057】

白竜は、女性のみが獲得できるタイトルであり、男性の場合の黒竜に対応するものである。黒竜とは異なり、白竜の獲得条件は、3レース連続でメダルを30枚以上の的中させることであり、挑戦資格は馬券レベルが女流二級以上であるとされている。

【0058】

赤竜の解除条件は、黒竜の条件と同様である。白竜の優待遇としては、オッズが通常のオッズに2%を加えたものとする。また、竜王と白竜を同時に保持している遊技者の場合、竜王の6%と白竜の2%で、合計8%が通常のオッズに加えられることになる。

【0059】

実施の形態1の遊技機では、これら遊技について保持者に有利になるタイトルを、遊技者間で奪い合わせることで、他の遊技者との競争という新しい面白さを提供することができる。

【0060】

このように、実施の形態1では、優待遇としてオッズの上乗せ等を規定しているが、特定のタイトルを有する遊技者は従来の複式の賭け方を超えて、1～3等までに指定する馬が入った場合に勝ちとするような賭け方ができることとしてもよい。その他、遊技者に有利となるような種々の優待遇を規定することができる。

【0061】

この実施の形態1の遊技機を含むメダル遊技機では、通常、払い出し率が設定されている。メダル遊技機ではこの払い出し率の収束が、ゲーム施設の運営上強く求められている。上記タイトルによる優待遇としてオッズの上乗せを無制限に行った場合は、この払い出し率が設定値に収束しなくなるため、メダル遊技機としては失格してしまう。

【0062】

そこでオッズの上乗せ値は、正しく払い出し率が収束する限度内で設定する必要がある。実施の形態1の遊技機では、オッズを次の式で算出している。

【0063】

$$[\text{オッズ (倍)}] = 1 \div [\text{馬券の当たる確率 (\%)}] \times [\text{払い出し率 (\%)}]$$

例えば払い出し率が90%に設定されていた場合で、当たる確率が7%の馬券のオッズは、

$$1 \div 7 (\%) \times 90 (\%) = 12.8571\cdots (\text{倍}) \text{ となる。}$$

【0064】

しかし、実施の形態1の遊技機では馬券のオッズは小数点以下第1位までしか使用せず、第2位以下(0.0571...)は切捨てているため、最終的な払い出し率は設定値よりもやや下回って収束する。この設定値より下回る値は、およそ1%であることがシミュレーションの結果判明している。つまり平均して12台全てのステーションで1%オッズの上乗せがあれば、払い出し率は設定値に

等しく収束することになる。

【0065】

ここで、仮に12台中1台のみ12% ($=1\% \times 12$ 台分) の上乗せを行っても、払い出し率が設定値に収束するのは同じである。したがって、タイトルによる優待遇としてのオッズ上乗せの設定値は、合計で12%になるように振り分けるのが妥当である。そこで、実施の形態1では、竜王6%、黒竜4%、白竜2%で設定している。

【0066】

これにより、限度を超えた払い出しが生じることが無くなり、本発明に係る遊技機により営業を行なう者には、利益が確保される。また、従来ならオッズの端数の切捨てによって生じる実際の払い出し率のずれはイベント日を設ける等して調整されていたが、本発明に係る遊技機では遊技条件を調整することにより、ずれを修正して設定された払い出し率を達成することができる。

【0067】

従来は、オッズの切り捨て分は若干ゲームセンター側の利益に反映される傾向にあったため、これを調整するためイベント日を設けるなどして、遊技者に利益を還元することで本来設定されている払い出し率に戻すようなことが行なわれていた。従来のように調整日を設ける方法であると、当然、そのための特別イベントの創出や、その日までの払い出し率の集計、その分配の仕方についてイベントの都度の工夫を要求され、ゲームセンター関係者には頭を悩ます問題でもあった。

【0068】

しかし、本発明の技術によれば、タイトルの優待遇の設定により、設定された払い出し率を超えることなく、その値に払い出し率を収束するようにオッズの上乗せ分を振り分けている。これにより、上記のような調整日を設けずとも定常営業でこれが可能となる。当然、特典資格のない遊技者への配当に影響を与えることもない。

【0069】

次に、以上のように構成された実施の形態1に係る遊技機の動作について説明

する。図6から図11は、実施の形態1に係る遊技機の特徴的な動作を示すフローチャートである。

【0070】

図6に示すように、遊技機の電源が投入されると、まずシステムの初期化および遊技の初期化を行なう（ステップS1、S2）。移動または更新されることなく獲得から一週間が経過したタイトルについては空位にする（ステップS3）。

【0071】

次に、メイン制御ボックス20において、オッズを作成し（ステップS4）、作成したオッズを全ステーションに送信する（ステップS5）。ステーション4に送信されたオッズは、液晶ディスプレイ29上に表示される。

【0072】

次に、ベット時間がスタートする（ステップS6）。ベット時間が終了したか否かを判定し（ステップS7）、ベット時間が終了していなければ、遊技者はタッチパネルを通じてベットを行なうことができる。ベットの内容は予想データとして、ステーション制御ボックス28に記録される。ベット時間が終了した場合には、ベット時間終了を全ステーションに通知する（ステップS8）。

【0073】

次に、模型競争部3のフィールド上で競走体の模型によるレースを行なう（ステップS9）。同時に、大型ディスプレイ2にもレースを表示する。レースが終了すると、レース結果を全ステーションに送信する（ステップS10）。各ステーションのステーション制御ボックス28は、競走結果のデータと予想データから入賞を判定し、入賞が成立している場合には、払い出しを行なう。メイン制御ボックス20では、全ステーションの払い出し結果を受信する（ステップS11）。

【0074】

次に、図7に示す竜王タイトル移動処理を行なう。まず、メイン制御ボックス20において、メダルの払い出し枚数が最も多い遊技者を選出し（ステップS12）、その遊技者が竜王タイトルを持っているか否かを判定する（ステップS13）。竜王タイトルを持っている場合には、竜王タイトル移動処理を終了する。

竜王タイトルを持っていない場合には、竜王タイトルが空位であるか否かを判定する（ステップS15）。竜王タイトルが空位でない場合には、今回のレース結果におけるその遊技者への払い出し枚数が、現在の竜王タイトル保持者の竜王獲得時の払い出し枚数より多いか否かを判定する（ステップS14）。多くない場合には、竜王タイトル移動処理を終了する。多い場合には、現在の竜王タイトル保持者から竜王タイトルを剥奪し（ステップS16）、選出された遊技者に竜王タイトルを付与する（ステップS18）。

【0075】

一方、竜王タイトルが空位の場合には、今回のレース結果におけるその遊技者への払い出し枚数が5000枚以上であるか否かを判定する（ステップS17）。5000枚未満である場合には、竜王タイトル移動処理を終了する。5000枚以上である場合には、その遊技者に竜王タイトルを付与する（ステップS18）。

【0076】

次に、図8に示す青竜タイトル移動処理を行なう。まず、メイン制御ボックス20において、馬券レベルが四段以上でメダルの払い出し枚数が最も多い遊技者を選出し（ステップS19）、その遊技者が今回のレース結果により竜王を獲得しているか否かを判定する（ステップS20）。今回竜王を獲得している場合には、馬券レベルが四段以上で、次にメダルの払い出し枚数が多い遊技者を選出する（ステップS21）。次に、選出された遊技者が青竜タイトルを持っているか否かを判定する（ステップS22）。青竜タイトルを持っている場合には、青竜タイトル移動処理を終了する。青竜タイトルを持っていない場合には、青竜タイトルが空位であるか否かを判定する（ステップS23）。青竜タイトルが空位でない場合には、今回のレース結果におけるその遊技者への払い出し枚数が、現在の青竜タイトル保持者の青竜獲得時の払い出し枚数より多いか否かを判定する（ステップS24）。多くない場合には、青竜タイトル移動処理を終了する。多い場合には、現在の青竜タイトル保持者から青竜タイトルを剥奪し（ステップS25）、選出された遊技者に青竜タイトルを付与する（ステップS27）。

【0077】

一方、青竜タイトルが空位の場合には、今回のレース結果におけるその遊技者への払い出し枚数が3000枚以上であるか否かを判定する（ステップS26）。3000枚未満である場合には、青竜タイトル移動処理を終了する。3000枚以上である場合には、その遊技者に青竜タイトルを付与する（ステップS27）。

【0078】

次に、図9に示す赤竜タイトル移動処理を行なう。まず、メイン制御ボックス20において、馬券レベルが女流二級以上でメダルの払い出し枚数が最も多い遊技者を選出し（ステップS28）、その遊技者が今回のレース結果により竜王を獲得しているか否かを判定する（ステップS29）。今回竜王を獲得している場合には、馬券レベルが女流二級以上で、次にメダルの払い出し枚数が多い遊技者を選出する（ステップS30）。次に、選出された遊技者が赤竜タイトルを持っているか否かを判定する（ステップS31）。赤竜タイトルを持っている場合には、赤竜タイトル移動処理を終了する。赤竜タイトルを持っていない場合には、赤竜タイトルが空位であるか否かを判定する（ステップS32）。赤竜タイトルが空位でない場合には、今回のレース結果におけるその遊技者への払い出し枚数が、現在の赤竜タイトル保持者の赤竜獲得時の払い出し枚数より多いか否かを判定する（ステップS33）。多くない場合には、赤竜タイトル移動処理を終了する。多い場合には、現在の赤竜タイトル保持者から赤竜タイトルを剥奪し（ステップS34）、選出された遊技者に赤竜タイトルを付与する（ステップS36）。

【0079】

一方、赤竜タイトルが空位の場合には、今回のレース結果におけるその遊技者への払い出し枚数が2000枚以上であるか否かを判定する（ステップS35）。2000枚未満である場合には、赤竜タイトル移動処理を終了する。2000枚以上である場合には、その遊技者に赤竜タイトルを付与する（ステップS36）。

【0080】

次に、図10に示す黒竜タイトル移動処理を行なう。まず、メイン制御ボック

ス 20 において、馬券レベルが四段以上で連続する 50 枚以上の的中回数が最も多い遊技者を選出し（ステップ S 37）、その遊技者が今回のレース結果により竜王または青竜を獲得しているか否かを判定する（ステップ S 38）。今回竜王または青竜を獲得している場合には、馬券レベルが四段以上で、次に連続する 50 枚以上の的中回数が多い遊技者を選出する（ステップ S 39）。次に、選出された遊技者が黒竜タイトルを持っているか否かを判定する（ステップ S 40）。黒竜タイトルを持っている場合には、黒竜タイトル移動処理を終了する。黒竜タイトルを持っていない場合には、黒竜タイトルが空位であるか否かを判定する（ステップ S 41）。黒竜タイトルが空位でない場合には、今回のレース結果によるその遊技者の連続する 50 枚以上の的中回数が、現在の黒竜タイトル保持者が記録した 50 枚以上の最高連続的中回数より多いか否かを判定する（ステップ S 42）。多くない場合には、黒竜タイトル移動処理を終了する。多い場合には、現在の黒竜タイトル保持者から黒竜タイトルを剥奪し（ステップ S 43）、選出された遊技者に黒竜タイトルを付与する（ステップ S 45）。

【0081】

一方、黒竜タイトルが空位の場合には、今回のレース結果におけるその遊技者の連続する 50 枚以上の的中回数が 5 回以上であるか否かを判定する（ステップ S 44）。5 回未満である場合には、黒竜タイトル移動処理を終了する。5 回以上である場合には、その遊技者に黒竜タイトルを付与する（ステップ S 45）。

【0082】

次に、図 11 に示す白竜タイトル移動処理を行なう。まず、メイン制御ボックス 20 において、馬券レベルが女流二級以上で連続する 30 枚以上の的中回数が最も多い遊技者を選出し（ステップ S 46）、その遊技者が今回のレース結果により竜王または赤竜を獲得しているか否かを判定する（ステップ S 47）。今回竜王または赤竜を獲得している場合には、馬券レベルが女流二級以上で、次に連続する 30 枚以上の的中回数が多い遊技者を選出する（ステップ S 48）。次に、選出された遊技者が白竜タイトルを持っているか否かを判定する（ステップ S 49）。白竜タイトルを持っている場合には、白竜タイトル移動処理を終了する。白竜タイトルを持っていない場合には、白竜タイトルが空位であるか否かを判

定する（ステップS50）。白竜タイトルが空位でない場合には、今回のレース結果によるその遊技者の連続する30枚以上の的中回数が、現在の白竜タイトル保持者が記録した30枚以上の最高連続的中回数より多いか否かを判定する（ステップS51）。多くない場合には、白竜タイトル移動処理を終了する。多い場合には、現在の白竜タイトル保持者から白竜タイトルを剥奪し（ステップS52）、選出された遊技者に白竜タイトルを付与する（ステップS54）。

【0083】

一方、白竜タイトルが空位の場合には、今回のレース結果によるその遊技者の連続する30枚以上の的中回数が3回以上であるか否かを判定する（ステップS53）。3回未満である場合には、白竜タイトル移動処理を終了する。3回以上である場合には、その遊技者に白竜タイトルを付与する（ステップS54）。

【0084】

タイトル移動処理終了後、タイトルの移動結果を全ステーションに送信する（ステップS55）。一方、各ステーションにおいて、図3および図4に基づいた基準で遊技者の馬券レベルの昇格または降格の処理を行なう（ステップS56）。そして、処理はステップS3に戻る。

【0085】

また、実施の形態1では、遊技条件として最大ベットの上限を上げること、またはオッズが規定値分加算されることが説明されているが、特定の条件を満たしている遊技者に対して（たとえば、竜王保持者）、いわゆるジャックポットチャンスを与えることとしてもよい。すなわち、クレジットの数値データの一定割合をメイン制御ボックス20に蓄積し、特定のレベルまたはタイトルを保持する遊技者が遊技するステーション4で、ジャックポットの入賞があったときには、蓄積されたクレジットの数値データの全部をそのステーション4に出力することもできる。

【0086】

これにより、競馬等を模した競争遊技では、従来無かった遊技要素を遊技に付与することになり、遊技者の好奇心を高めることができる。また、蓄積量が高まるほど、遊技者がその階層を獲得しようとする意欲を高めることができる。また

、ジャックポットとして蓄積されたクレジットを払い出すことで、実際の払い出し率を設定値に調整することができる。

【0087】

(実施の形態2)

実施の形態1では、単一の遊技機を説明しているが、複数の遊技機をネットワークにより接続して、遊技システムを構築してもよい。図12は、実施の形態2に係る遊技システムの電氣的構成を示す図である。複数の遊技機がネットワーク33を通じて接続されている。各遊技機の構成は、実施の形態1と同様である。各遊技機で行なわれる遊技を統制するために、1つの遊技機をマスター機とし、他の遊技機をスレイブ機とする。遊技者の個人情報に対応した情報の管理はマスター機のメイン制御ボックスが集中して行なう。また、馬券レベルおよびタイトルについての判断基準等は実施の形態1と同様である。

【0088】

次に、以上のように構成された実施の形態2に係る遊技機の動作について説明する。図13から図18は、実施の形態1に係る遊技機の特徴的な動作を示すフローチャートである。

【0089】

図13に示すように、遊技システムの電源が投入されると、まず、それぞれの遊技機のシステムの初期化および遊技の初期化を行なう(ステップT1、T2)。移動または更新されることなく獲得から一週間が経過したタイトルについては空位にする(ステップT3)。

【0090】

次に、各遊技機のメイン制御ボックス20において、オッズを作成し(ステップT4)、作成したオッズをその遊技機の全ステーションに送信する(ステップT5)。ステーション4に送信されたオッズは、液晶ディスプレイ29上に表示される。

【0091】

次に、ベット時間がスタートする(ステップT6)。マスター機のメイン制御ボックス20は、ベット時間が終了したか否かを判定し(ステップT7)、ベッ

ト時間が終了していなければ、各遊技機のステーションにおいて遊技者はタッチパネルを通じてベットを行なうことができる。ベットの内容は予想データとして、ステーション制御ボックス 28 に記録される。ベット時間が終了した場合には、マスター機は、各遊技機のメイン制御ボックス 20 を通じてベット時間終了を全ステーションに通知する（ステップ T8）。

【0092】

次に、各遊技機の模型競争部 3 のフィールド上で競走体の模型によるレースを行なう（ステップ T9）。各遊技機で行なわれるレースは同じものであり、マスター機のメイン制御ボックス 20 により制御される。同時に、各遊技機の大型ディスプレイ 2 にもレースを表示する。レースが終了すると、レース結果を全ステーションに送信する（ステップ T10）。各ステーションのステーション制御ボックス 28 は、競走結果のデータと予想データから入賞を判定し、入賞が成立している場合には、払い出しを行なう。メイン制御ボックス 20 では、全ステーションの払い出し結果を受信し、さらにマスター機のメイン制御ボックス 20 が全体の結果を受信する（ステップ T11）。

【0093】

次に、マスター機のメイン制御ボックス 20 は、各ステーションの払い出し枚数に $\{90 \div (\text{そのステーションの属する遊技機の払い出し率の設定値})\}$ を掛けて、（ステップ T12）、それをメダル 1 枚あたりのクレジット数で割り（ステップ T13）、それを払い出し枚数として処理する。

【0094】

これにより、払い出し率の違う遊技機を 2 台以上ネットワークで接続して、それら複数の遊技機の間でタイトルを共有した場合でも、各遊技機の設定の相違に関わらず、遊技者の間での公平なタイトルの争奪が可能になる。また、上記複数の遊技機の間で、上記共有したタイトルを自由に移動させたとしても、各タイトル保持から生じるオッズの上昇によるメダル払い出しの増加分は、実際の払い出し率が設定値より 1% 降下していることから生じる遊技機毎に蓄積されたメダルで補うようにしているので、ネットワークで接続された遊技機間でのメダル価値の移動は存在せず、その内の 1 台の遊技機だけ見れば収支は閉じているため、そ

それぞれの遊技機の払い出し率は設定値通りに収束することを意味する。すなわち、上記の処理により、この遊技機の収支（メダル投入枚数とメダル払い出し枚数）は1台の遊技機の中で、完全に閉じることになる。一方、遊技機間において遊技者に有利または不利の格差が生じることもない。

【0095】

次に、図14に示す竜王タイトル移動処理を行なう。まず、マスター機のメイン制御ボックス20において、メダルの払い出し枚数が最も多い遊技者を選出し（ステップT14）、その遊技者が竜王タイトルを持っているか否かを判定する（ステップT15）。竜王タイトルを持っている場合には、竜王タイトル移動処理を終了する。竜王タイトルを持っていない場合には、竜王タイトルが空位であるか否かを判定する（ステップT16）。竜王タイトルが空位でない場合には、今回のレース結果におけるその遊技者への払い出し枚数が、現在の竜王タイトル保持者の竜王獲得時の払い出し枚数より多いか否かを判定する（ステップT17）。多くない場合には、竜王タイトル移動処理を終了する。多い場合には、現在の竜王タイトル保持者から竜王タイトルを剥奪し（ステップT18）、選出された遊技者に竜王タイトルを付与する（ステップT20）。

【0096】

一方、竜王タイトルが空位の場合には、今回のレース結果におけるその遊技者への払い出し枚数が5000枚以上であるか否かを判定する（ステップT19）。5000枚未満である場合には、竜王タイトル移動処理を終了する。5000枚以上である場合には、その遊技者に竜王タイトルを付与する（ステップT20）。

【0097】

次に、図15に示す青竜タイトル移動処理を行なう。まず、マスター機のメイン制御ボックス20において、馬券レベルが四段以上でメダルの払い出し枚数が最も多い遊技者を選出し（ステップT21）、その遊技者が今回のレース結果により竜王を獲得しているか否かを判定する（ステップT22）。今回竜王を獲得している場合には、馬券レベルが四段以上で、次にメダルの払い出し枚数が多い遊技者を選出する（ステップT23）。次に、選出された遊技者が青竜タイトル

を持っているか否かを判定する（ステップT24）。青竜タイトルを持っている場合には、青竜タイトル移動処理を終了する。青竜タイトルを持っていない場合には、青竜タイトルが空位であるか否かを判定する（ステップT25）。青竜タイトルが空位でない場合には、今回のレース結果におけるその遊技者への払い出し枚数が、現在の青竜タイトル保持者の青竜獲得時の払い出し枚数より多いか否かを判定する（ステップT26）。多くない場合には、青竜タイトル移動処理を終了する。多い場合には、現在の青竜タイトル保持者から青竜タイトルを剥奪し（ステップT27）、選出された遊技者に青竜タイトルを付与する（ステップT29）。

【0098】

一方、青竜タイトルが空位の場合には、今回のレース結果におけるその遊技者への払い出し枚数が3000枚以上であるか否かを判定する（ステップT28）。3000枚未満である場合には、青竜タイトル移動処理を終了する。3000枚以上である場合には、その遊技者に青竜タイトルを付与する（ステップT29）。

【0099】

次に、図16に示す赤竜タイトル移動処理を行なう。まず、マスター機のメイン制御ボックス20において、馬券レベルが女流二級以上でメダルの払い出し枚数が最も多い遊技者を選出し（ステップT30）、その遊技者が今回のレース結果により竜王を獲得しているか否かを判定する（ステップT31）。今回竜王を獲得している場合には、馬券レベルが女流二級以上で、次にメダルの払い出し枚数が多い遊技者を選出する（ステップT32）。次に、選出された遊技者が赤竜タイトルを持っているか否かを判定する（ステップT33）。赤竜タイトルを持っている場合には、赤竜タイトル移動処理を終了する。赤竜タイトルを持っていない場合には、赤竜タイトルが空位であるか否かを判定する（ステップT34）。赤竜タイトルが空位でない場合には、今回のレース結果におけるその遊技者への払い出し枚数が、現在の赤竜タイトル保持者の赤竜獲得時の払い出し枚数より多いか否かを判定する（ステップT35）。多くない場合には、赤竜タイトル移動処理を終了する。多い場合には、現在の赤竜タイトル保持者から赤竜タイトル

を剥奪し（ステップT36）、選出された遊技者に赤竜タイトルを付与する（ステップT38）。

【0100】

一方、赤竜タイトルが空位の場合には、今回のレース結果におけるその遊技者への払い出し枚数が2000枚以上であるか否かを判定する（ステップT37）。2000枚未満である場合には、赤竜タイトル移動処理を終了する。2000枚以上である場合には、その遊技者に赤竜タイトルを付与する（ステップT38）。

【0101】

次に、図17に示す黒竜タイトル移動処理を行なう。まず、マスター機のメイン制御ボックス20において、馬券レベルが四段以上で連続する50枚以上の的中回数が最も多い遊技者を選出し（ステップT39）、その遊技者が今回のレース結果により竜王または青竜を獲得しているか否かを判定する（ステップT40）。今回竜王または青竜を獲得している場合には、馬券レベルが四段以上で、次に連続する50枚以上の的中回数が多い遊技者を選出する（ステップT41）。次に、選出された遊技者が黒竜タイトルを持っているか否かを判定する（ステップT42）。黒竜タイトルを持っている場合には、黒竜タイトル移動処理を終了する。黒竜タイトルを持っていない場合には、黒竜タイトルが空位であるか否かを判定する（ステップT43）。黒竜タイトルが空位でない場合には、今回のレース結果によるその遊技者の連続する50枚以上の的中回数が、現在の黒竜タイトル保持者が記録した50枚以上の最高連続的中回数より多いか否かを判定する（ステップT44）。多くない場合には、黒竜タイトル移動処理を終了する。多い場合には、現在の黒竜タイトル保持者から黒竜タイトルを剥奪し（ステップT45）、選出された遊技者に黒竜タイトルを付与する（ステップT47）。

【0102】

一方、黒竜タイトルが空位の場合には、今回のレース結果におけるその遊技者の連続する50枚以上の的中回数が5回以上であるか否かを判定する（ステップT46）。5回未満である場合には、黒竜タイトル移動処理を終了する。5回以上である場合には、その遊技者に黒竜タイトルを付与する（ステップT47）。

【0103】

次に、図18に示す白竜タイトル移動処理を行なう。まず、マスター機のメイン制御ボックス20において、馬券レベルが女流二級以上で連続する30枚以上の的中回数が最も多い遊技者を選出し（ステップT48）、その遊技者が今回のレース結果により竜王または赤竜を獲得しているか否かを判定する（ステップT49）。今回竜王または赤竜を獲得している場合には、馬券レベルが女流二級以上で、次に連続する30枚以上の的中回数が多い遊技者を選出する（ステップT50）。次に、選出された遊技者が白竜タイトルを持っているか否かを判定する（ステップT51）。白竜タイトルを持っている場合には、白竜タイトル移動処理を終了する。白竜タイトルを持っていない場合には、白竜タイトルが空位であるか否かを判定する（ステップT52）。白竜タイトルが空位でない場合には、今回のレース結果によるその遊技者の連続する30枚以上の的中回数が、現在の白竜タイトル保持者が記録した30枚以上の最高連続的中回数より多いか否かを判定する（ステップT53）。多くない場合には、白竜タイトル移動処理を終了する。多い場合には、現在の白竜タイトル保持者から白竜タイトルを剥奪し（ステップT54）、選出された遊技者に白竜タイトルを付与する（ステップT56）。

【0104】

一方、白竜タイトルが空位の場合には、今回のレース結果によるその遊技者の連続する30枚以上の的中回数が3回以上であるか否かを判定する（ステップT55）。3回未満である場合には、白竜タイトル移動処理を終了する。3回以上である場合には、その遊技者に白竜タイトルを付与する（ステップT56）。

【0105】

タイトル移動処理終了後、マスター機はタイトルの移動結果を各スレイブ機に送信し、各遊技機はその移動結果を全ステーションに送信する（ステップT57）。一方、各ステーションにおいて、遊技者の馬券レベルの昇格または降格の処理を行なう（ステップT58）。そして、処理はステップT3に戻る。

【0106】

このようにして、複数の遊技機でタイトルを共有することで、1台で遊んでい

る遊技機だけでなく、他の遊技機で遊んでいる遊技者とも競い合えるという、新しい面白さを提供することができる。

【0107】

すなわち、異なる店舗の遊技機の間でも、特典条件を遊技毎に更新することができ、例えば、特定のタイトルをそのネットワークの中で移動しうるように設定することができる。その結果、より多くの遊技者が競争することができるシステムを構築することができるため、さらに遊技者の挑戦意欲を高揚させ、好奇心を掻き立てることができる。

【0108】

また、実施の形態2では、遊技条件として最大ベットの上限を上げること、またはオッズが規定値分加算されることが説明されているが、特定の条件を満たしている遊技者に対して、いわゆるジャックポットチャンスを与えることとしてもよい。すなわち、クレジットの数値データの一定割合をマスター機のメイン制御ボックス20に蓄積し、特定のレベルまたはタイトルを保持する遊技者が遊技するステーション4で、ジャックポットの入賞があったときには、蓄積されたクレジットの数値データの全部をそのステーション4に出力することもできる。

【0109】

これにより、競馬等を模した競争遊技では、従来無かった遊技要素を遊技に付与することになり、遊技者の好奇心を高めることができる。また、蓄積量が高まるほど、遊技者がその階層を獲得しようとする意欲を高めることができる。また、ジャックポットとして蓄積されたクレジットを払い出すことで、実際の払い出し率を設定値に調整することができる。

【0110】

上記のような本発明の特徴的な動作は、コンピュータに制御プログラムを実行させることにより行なわれる。すなわち、この制御プログラムは、遊技操作が行なわれる、唯一無二の識別情報を設定する処理と、遊技参加の際に遊技者の個人情報を入力を受付ける処理と、その入力された個人情報を識別情報と対応付けて記憶する処理と、前記個人情報に対応付けて遊技成績を記録する処理と、前記記録された遊技成績が予め定められた特典条件を満たすか否かを判定する処理と、

前記判定結果に基づいて遊技条件を設定する処理と、判定の結果、前記記録された遊技成績が特典条件を満たしている場合、遊技成績を取めた遊技者を前記成績記録内容を対照することで特定するとともに、特定された遊技者が操作している遊技部を前記記録内容を対照して特定し、特定された遊技部における遊技条件を、特典条件を満たさない場合より遊技者にとって有利となるよう設定し、前記特典条件を解除すべき解除条件が成立するまで、その設定を維持する処理と、を含む一連の処理をコンピュータが実行し得る命令群として構成したことを特徴としている。

【0111】

このように本発明では、判定の結果、記録された遊技成績が特典条件を満たしている場合、遊技成績を取めた遊技者を特定するとともに、特定された遊技者が操作している遊技部を特定し、特定された遊技部における遊技条件を、特典条件を満たさない場合より遊技者にとって有利となるよう設定する。これにより、特典としての遊技条件が遊技者間で異なるため、遊技者同士で競争する意識が生ずる。その結果、遊技者の挑戦意欲を高揚させ、好奇心を掻き立てることができる。

【0112】

上記のプログラムは、CD-ROMやDVD等の記録媒体に記録された状態で入手することができる。また、このようなプログラムは、ネットワークを構成する公衆電話回線、専用電話回線、ケーブルテレビ回線、無線通信回線等により構成される通信網等の伝送媒体を介して、送信装置であるコンピュータにより送信された信号を受信することで入手することもできる。この信号は、プログラムを含む所定の搬送波に具現化されたコンピュータデータ信号である。この送信の際、伝送媒体中には上記プログラムの少なくとも一部を伝送していればよい。すなわち、上記プログラムを構成するすべてのデータが、一時に伝送媒体上に存在している必要はない。また、上記コンピュータからプログラムを送信する送信方法には、プログラムを構成するデータを連続的に送信する場合も、断続的に送信する場合も含まれる。

【0113】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明の遊技機は、コンピュータ装置を含んで構成され、遊技操作が行なわれる、唯一無二の識別情報が設定された遊技部と、遊技部に設けられ、遊技参加の際に遊技者の個人情報の入力を受付ける個人情報入力部と、その入力された個人情報を識別情報と対応付けて記憶する個人情報記録部と、個人情報記録部の個人情報に対応付けて遊技成績を記録する成績記録部と、成績記録部に記録された遊技成績が予め定められた特典条件を満たすか否かを判定する判定部と、判定部の判定結果に基づいて遊技部に遊技条件を設定する条件設定部と、を備え、判定の結果、成績記録部に記録された遊技成績が特典条件を満たしている場合、条件設定部は、遊技成績を収めた遊技者を成績記録部の記録内容を対照することで特定するとともに、特定された遊技者が操作している遊技部を個人情報記録部の記録内容を対照して特定し、特定された遊技部における遊技条件を、特典条件を満たさない場合より遊技者にとって有利となるよう設定するものであって、特典条件を解除すべき解除条件が成立するまで、その設定を維持することを特徴としている。

【0114】

このように本発明では、判定の結果、記録された遊技成績が特典条件を満たしている場合、遊技成績を収めた遊技者を特定するとともに、特定された遊技者が操作している遊技部を特定し、特定された遊技部における遊技条件を、特典条件を満たさない場合より遊技者にとって有利となるよう設定する。これにより、特典としての遊技条件が遊技者間で異なるため、遊技者同士で競争する意識が生ずる。その結果、遊技者の挑戦意欲を高揚させ、好奇心を掻き立てることができる。

【図面の簡単な説明】**【図1】**

実施の形態1に係る遊技機の外観を示す斜視図である。

【図2】

実施の形態1に係る遊技機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図3】

男性の馬券レベルの例を示す図である。

【図 4】

女性の馬券レベルの例を示す図である。

【図 5】

タイトルの例を示す図である。

【図 6】

実施の形態 1 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 7】

実施の形態 1 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 8】

実施の形態 1 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 9】

実施の形態 1 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 10】

実施の形態 1 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 11】

実施の形態 1 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 12】

実施の形態 2 に係る遊技機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 13】

実施の形態 2 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 14】

実施の形態 2 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 15】

実施の形態 2 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 16】

実施の形態 2 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 17】

実施の形態 2 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【図 18】

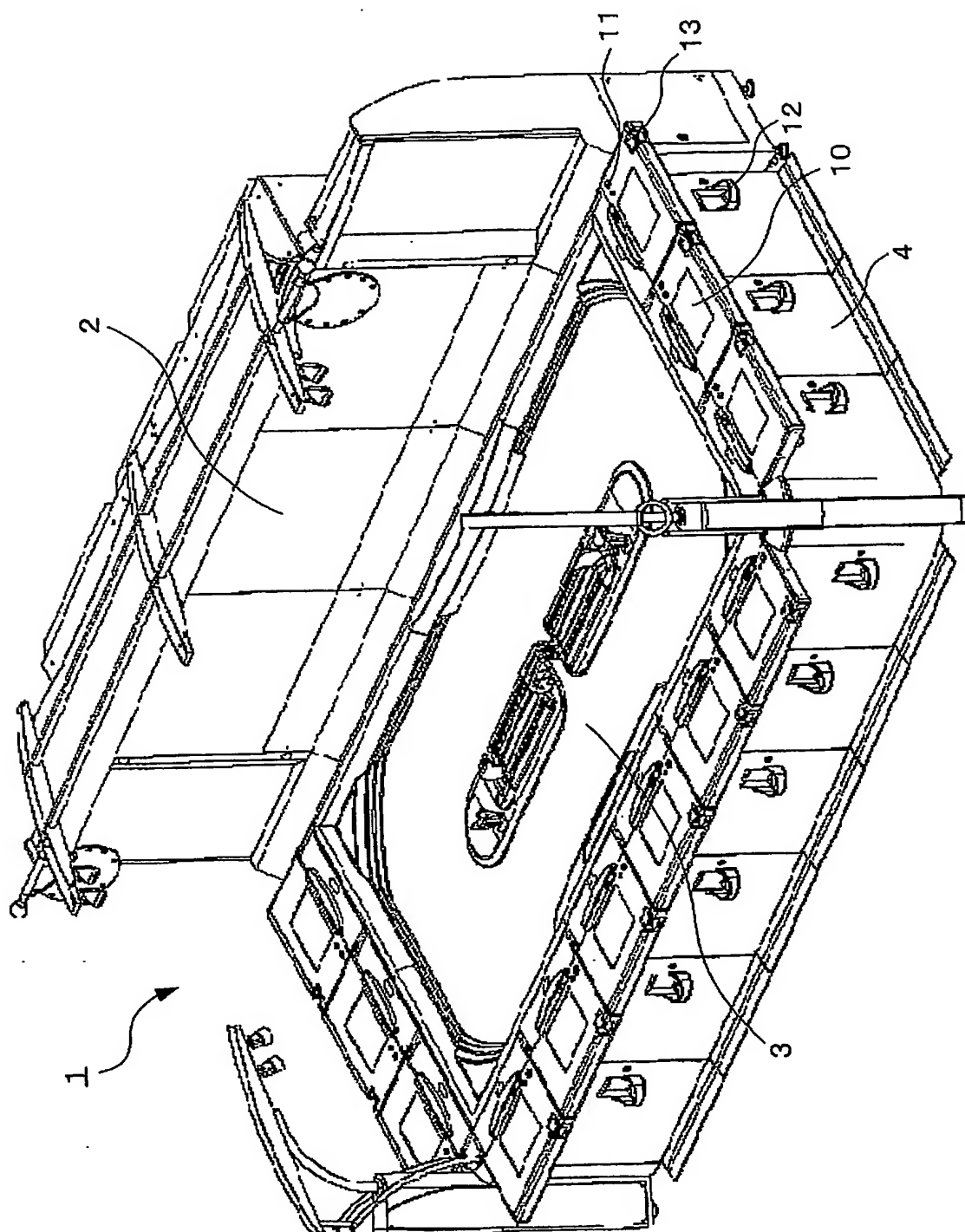
実施の形態 2 に係る遊技機の動作を示すフローチャートである。

【符号の説明】

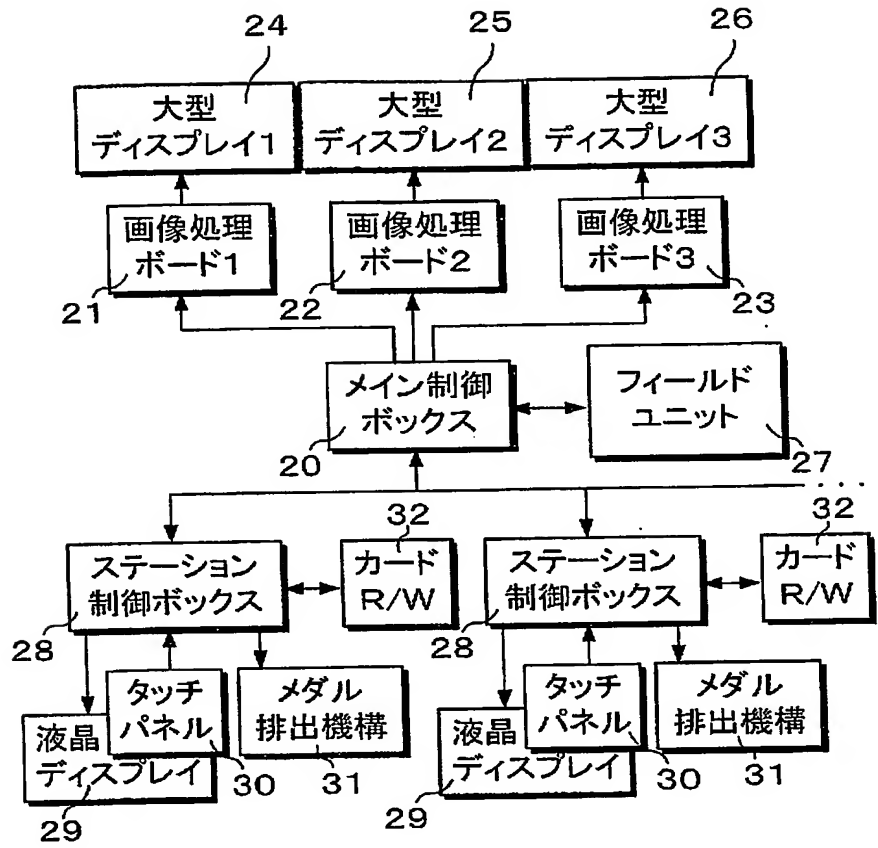
1…遊技機、2…画像表示部、3…模型競争部、4…ステーション、10…インターフェース、11…メダル投入口、12…メダル払い出し口、13…カード差込み口、20…メイン制御ボックス、21…画像処理ボード、24…大型ディスプレイ、27…フィールドユニット、28…ステーション制御ボックス、29…液晶ディスプレイ、30…タッチパネル、31…メダル排出機構、33…ネットワーク、32…メダル R/W

【書類名】 図面

【図1】



【図 2】



【図 3】

男性			
段位	昇級条件	降級条件	優待遇
五級	獲得枚数の積算が500枚を超える毎に昇段。	なし	なし
四級			
三級			
二級			
一級			
初段			
二段			
三段			
四段	1レース1,000枚獲得	収支が40%以下	最大ベット+10
五段	収支が50%以上		
六段	収支が60%以上		
七段	収支が70%以上	収支が払い出し率設定-25%以上	最大ベット+20
八段	収支が払い出し率設定-15%以上		
九段	収支が払い出し率設定-5%以上		
十段	収支が払い出し率設定+5%以上	収支が払い出し率設定以下	最大ベット+50

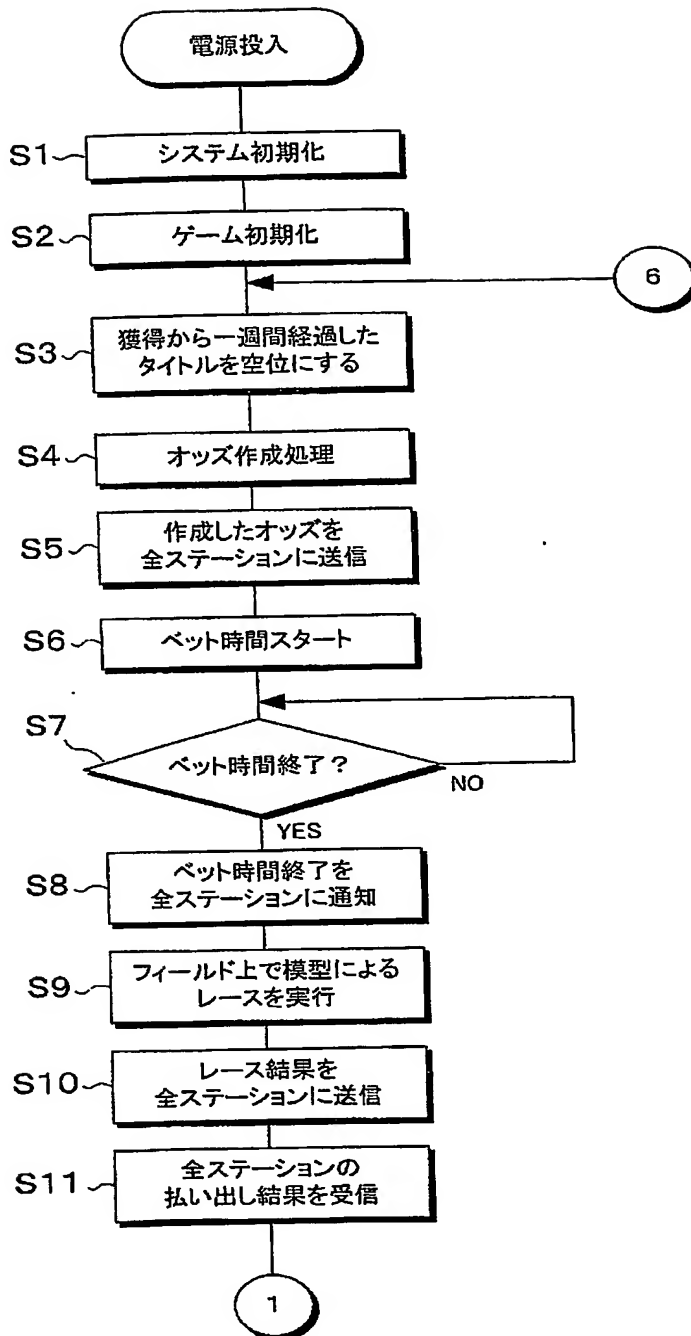
【図4】

女性 段位	昇級条件		降級条件	優待遇
	獲得枚数の積算が1,000枚を超える毎に昇段。			
女流四級			なし	なし
〃 三級				
〃 二級	1レース500枚獲得			
〃 一級	収支が45%以上			
〃 初段	収支が50%以上		収支が35%以下	最大ベツト+5
〃 二段	収支が55%以上			
〃 三段	収支が払い出し率設定-20%以上		収支が払い出し率設定-30%以下	最大ベツト+10
〃 四段	収支が払い出し率設定-10%以上			
〃 五段	収支が払い出し率設定+3%以上		収支が払い出し率設定-2%以下	最大ベツト+20

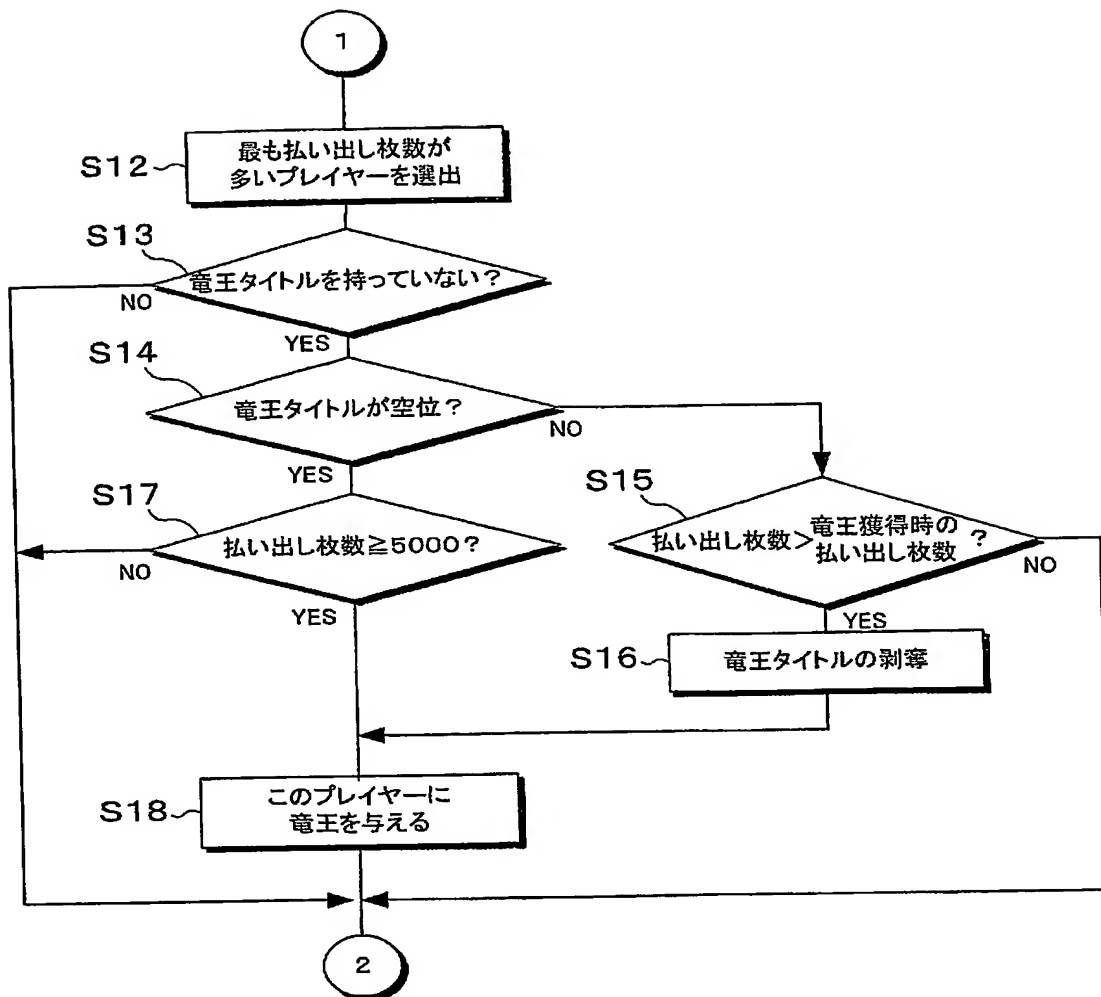
【図 5】

タイトル	獲得条件	挑戦資格	優待遇
竜王	1レース5,000枚以上獲得	制限なし	オッズ+6%
青竜	1レース3,000枚以上獲得	四段以上	最大ベット+50
黒竜	50枚以上の中が5レース連続		オッズ+4%
赤竜	1レース2,000枚以上獲得	女流2級以上	最大ベット+20
白竜	30枚以上の中が3レース連続		オッズ+2%

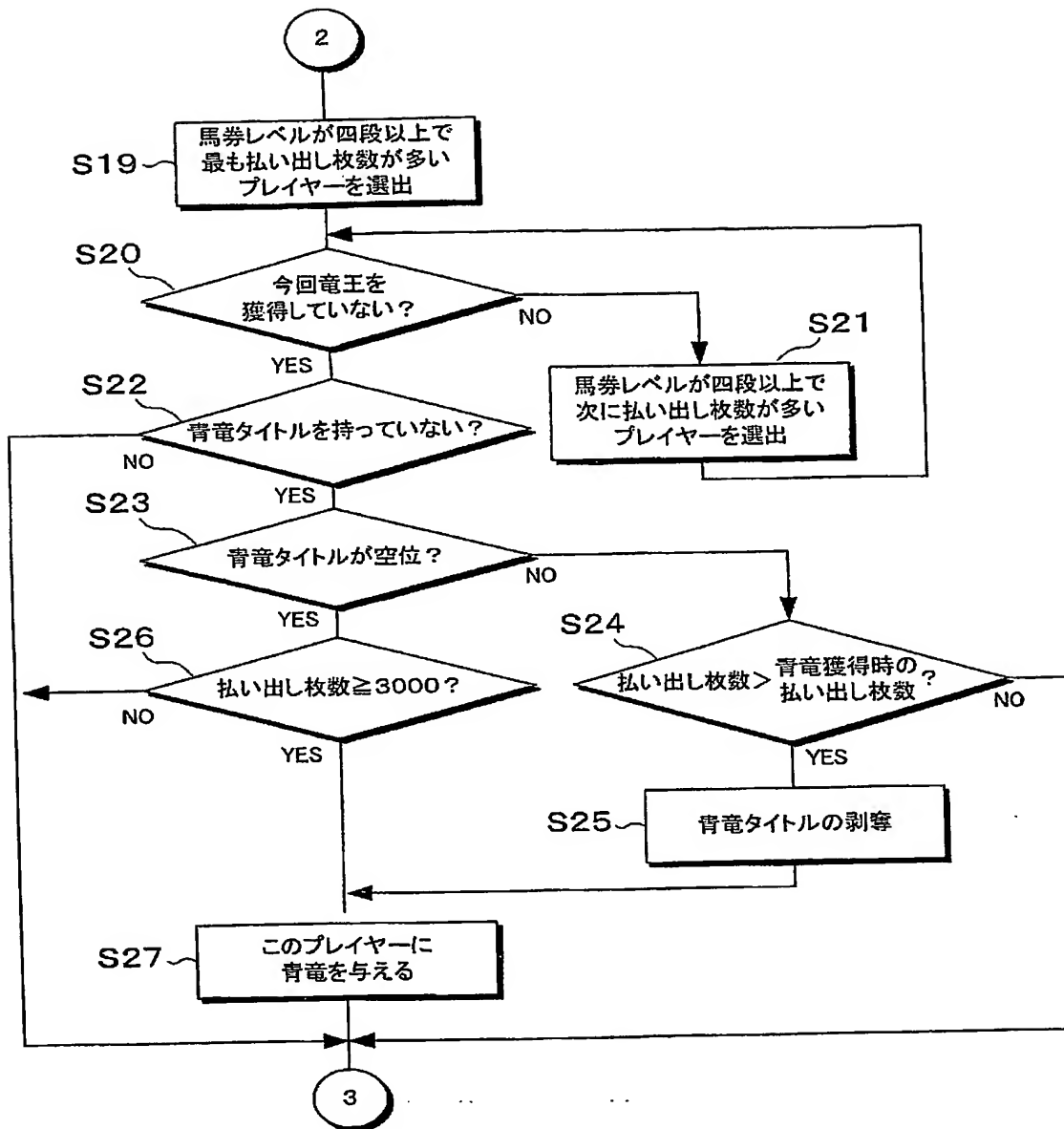
【図 6】



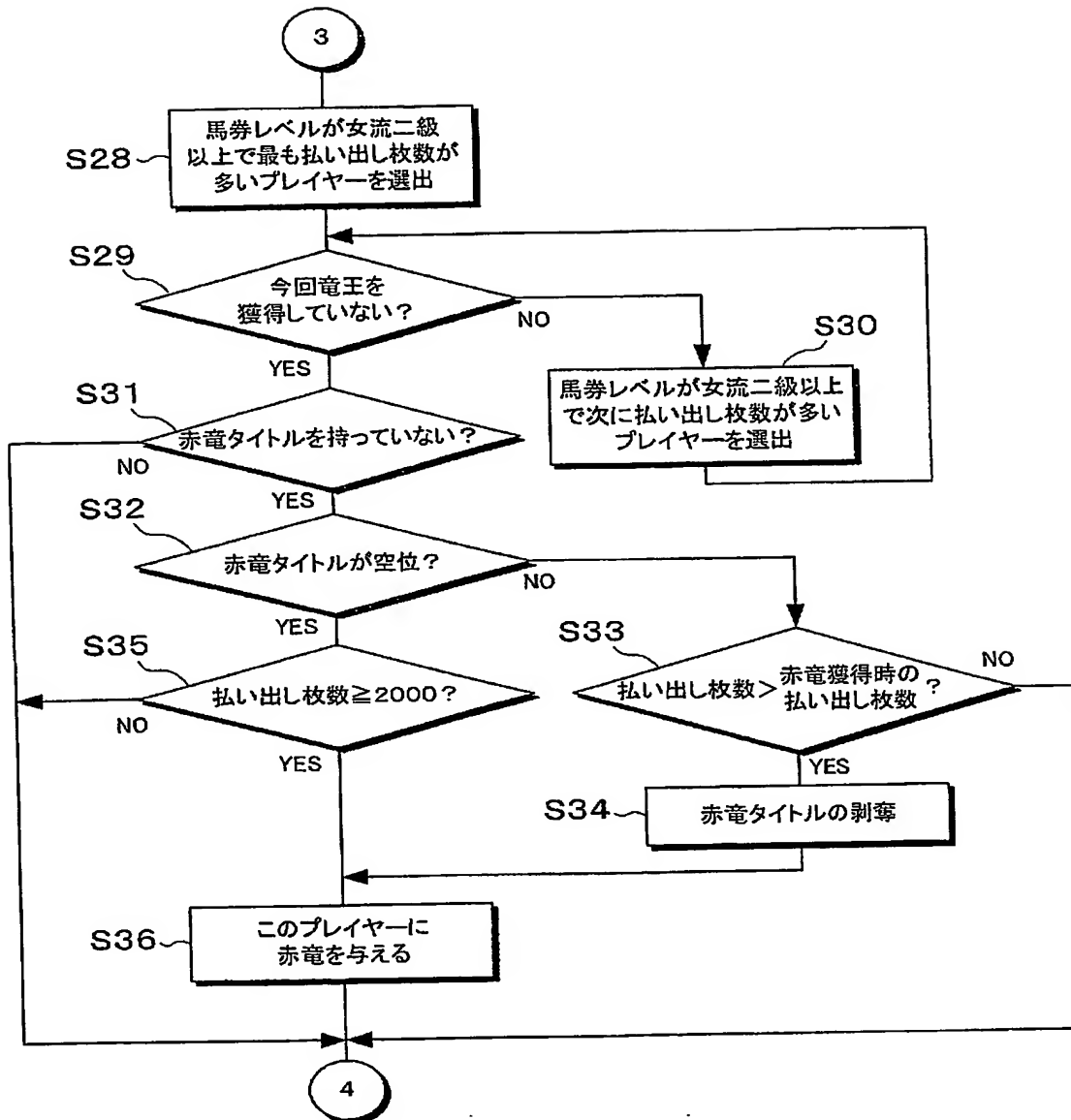
【図 7】



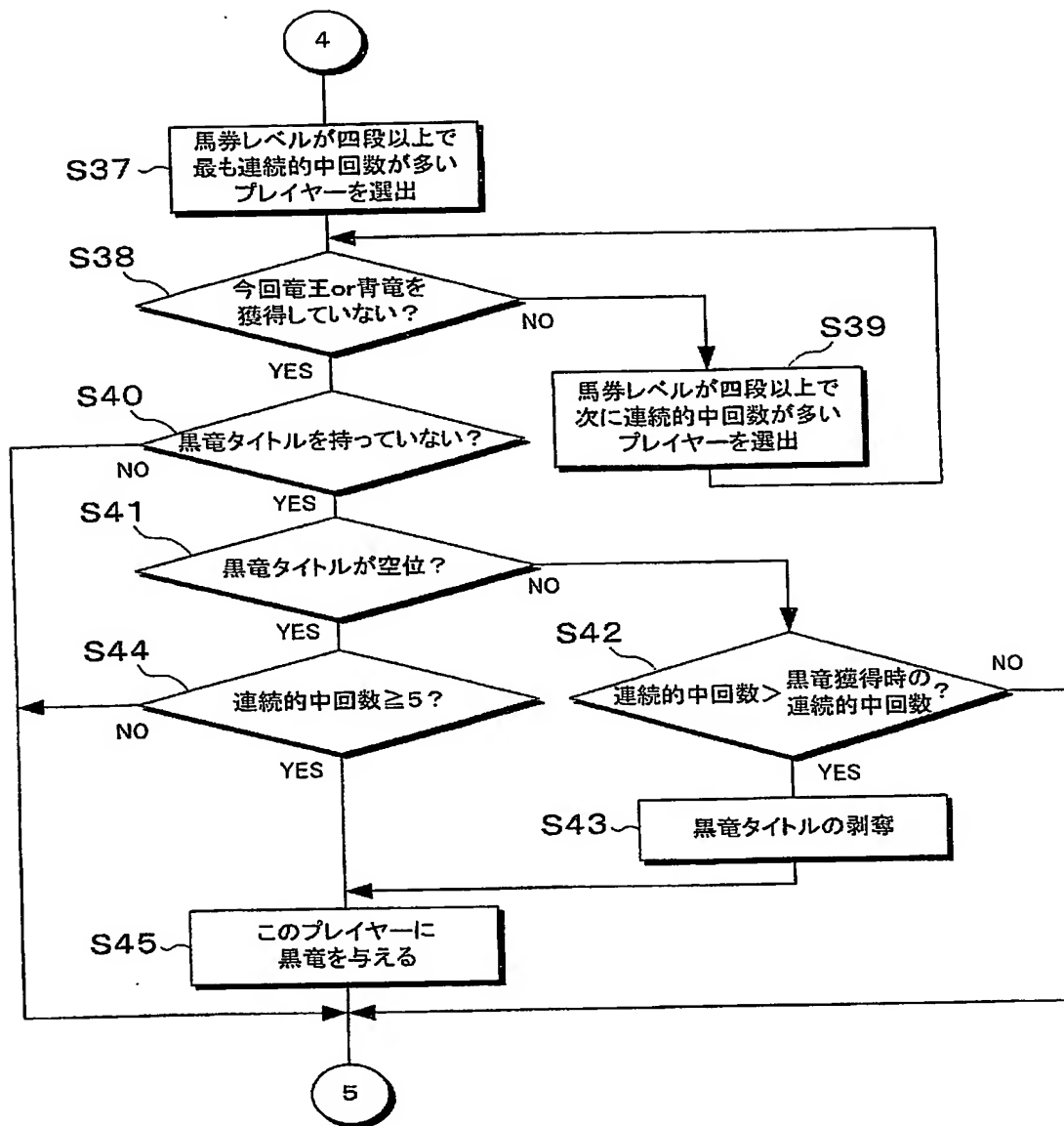
【図 8】



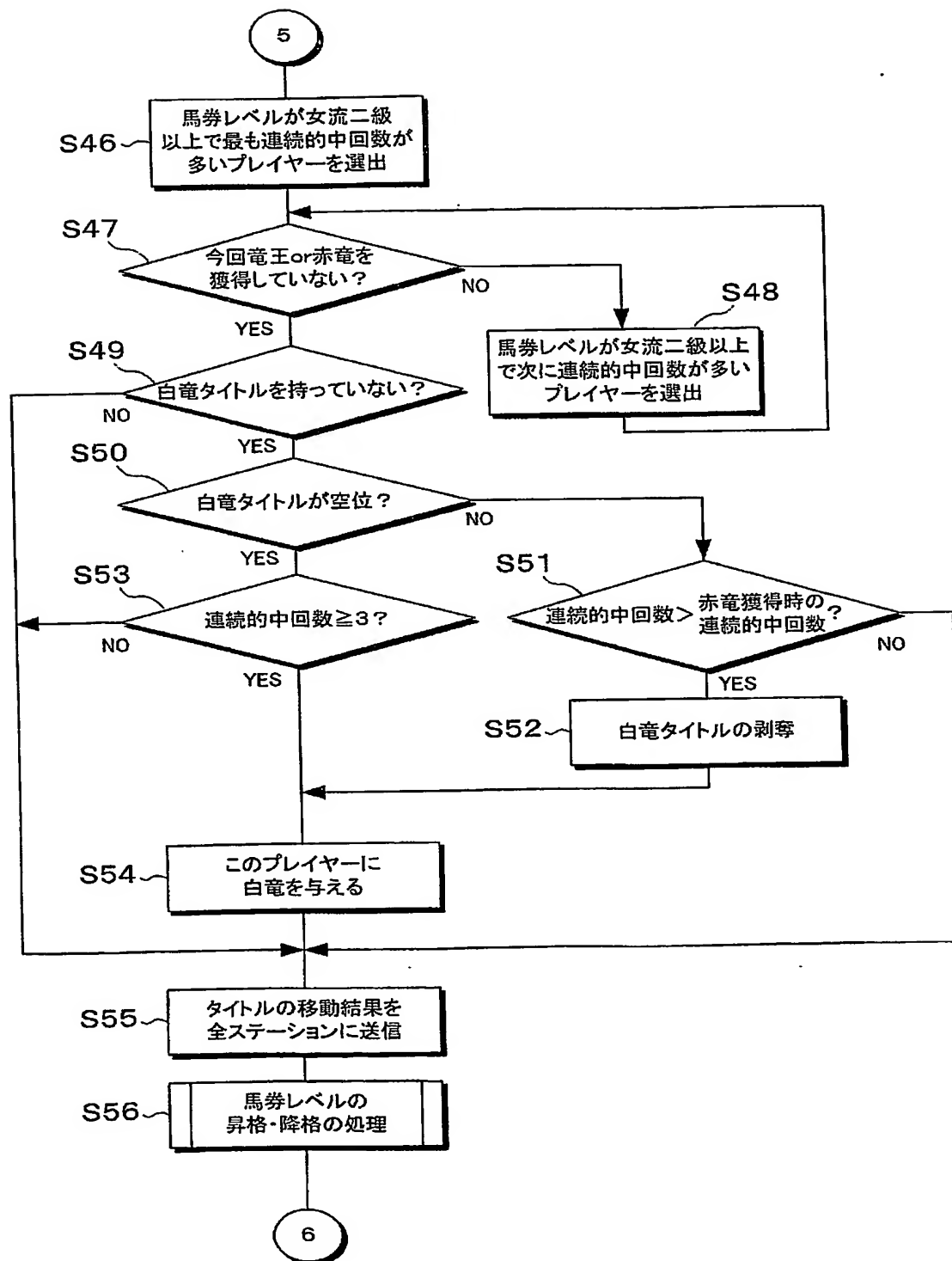
【図9】



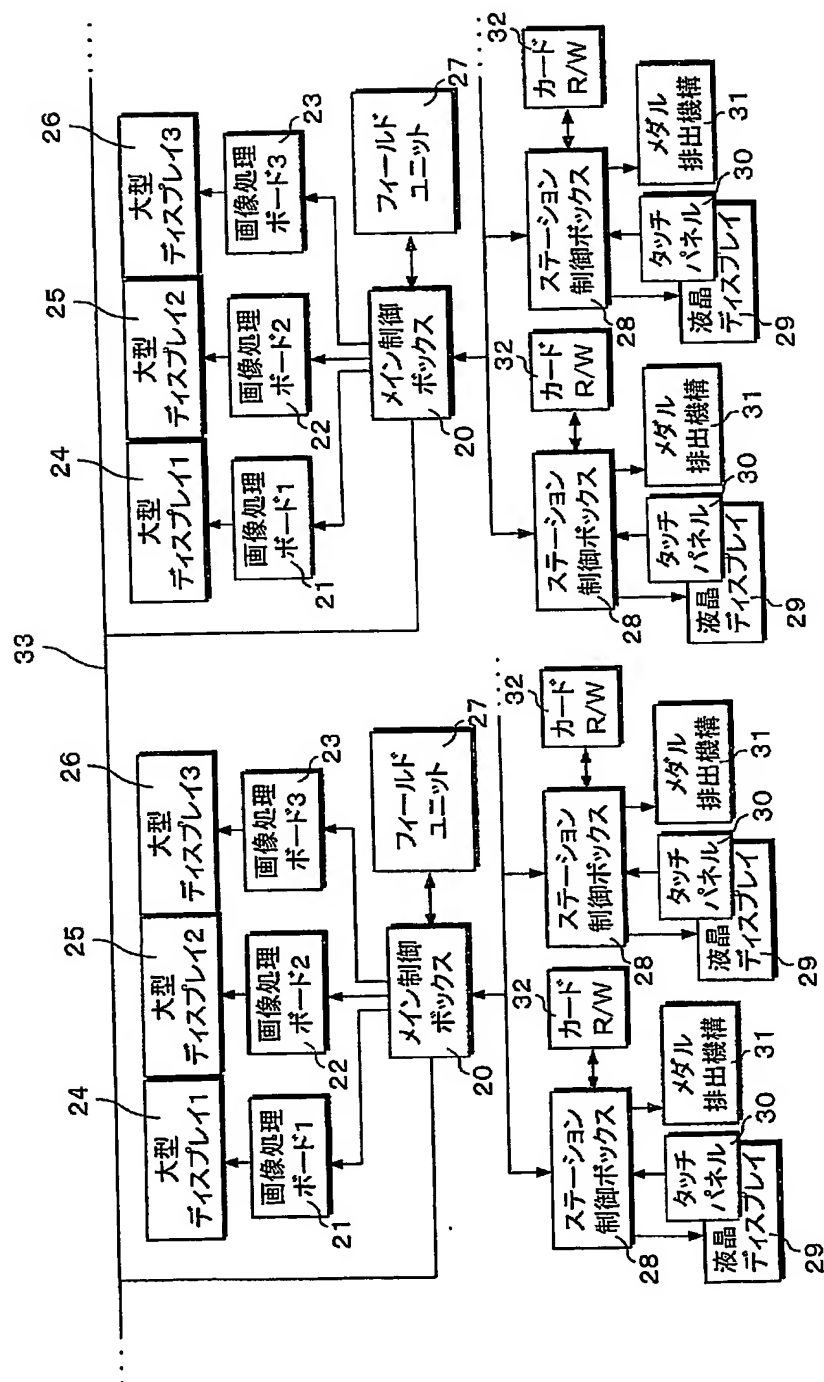
【図10】



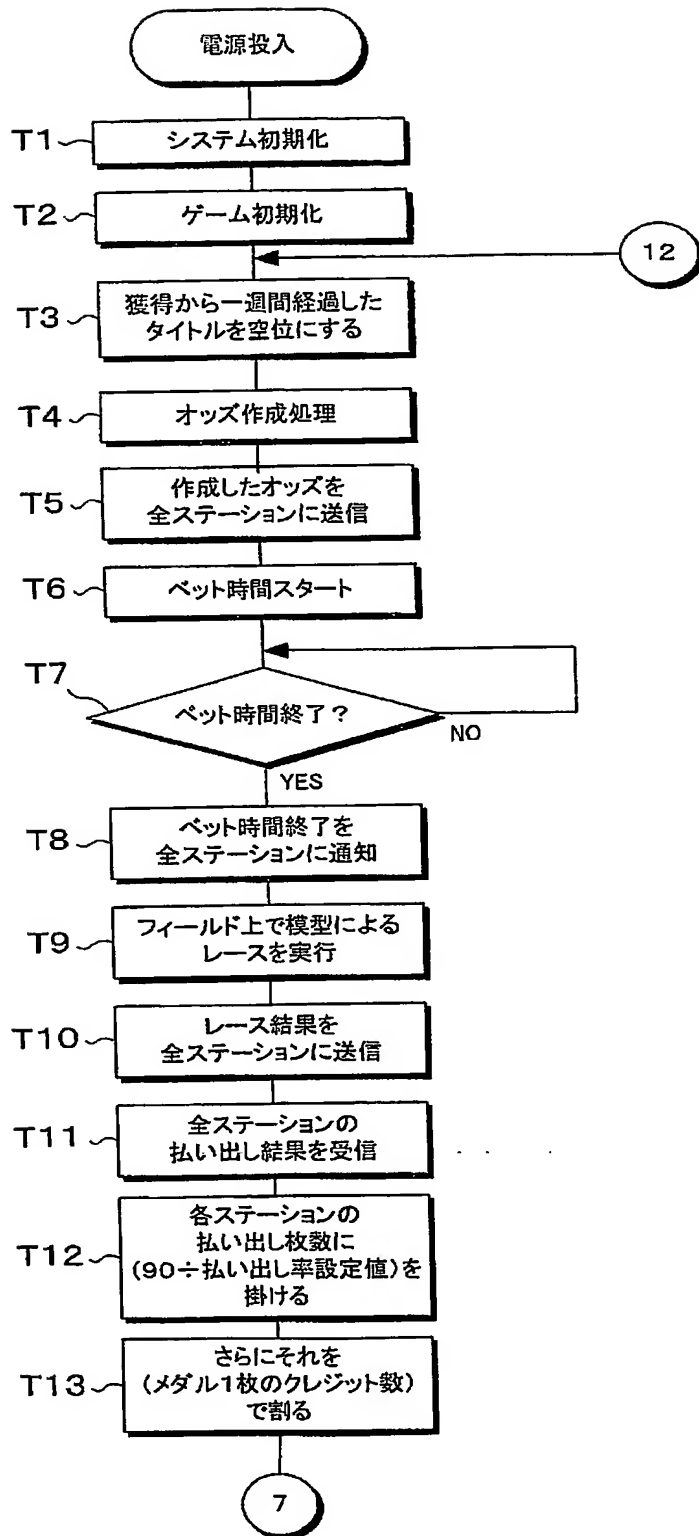
【図 11】



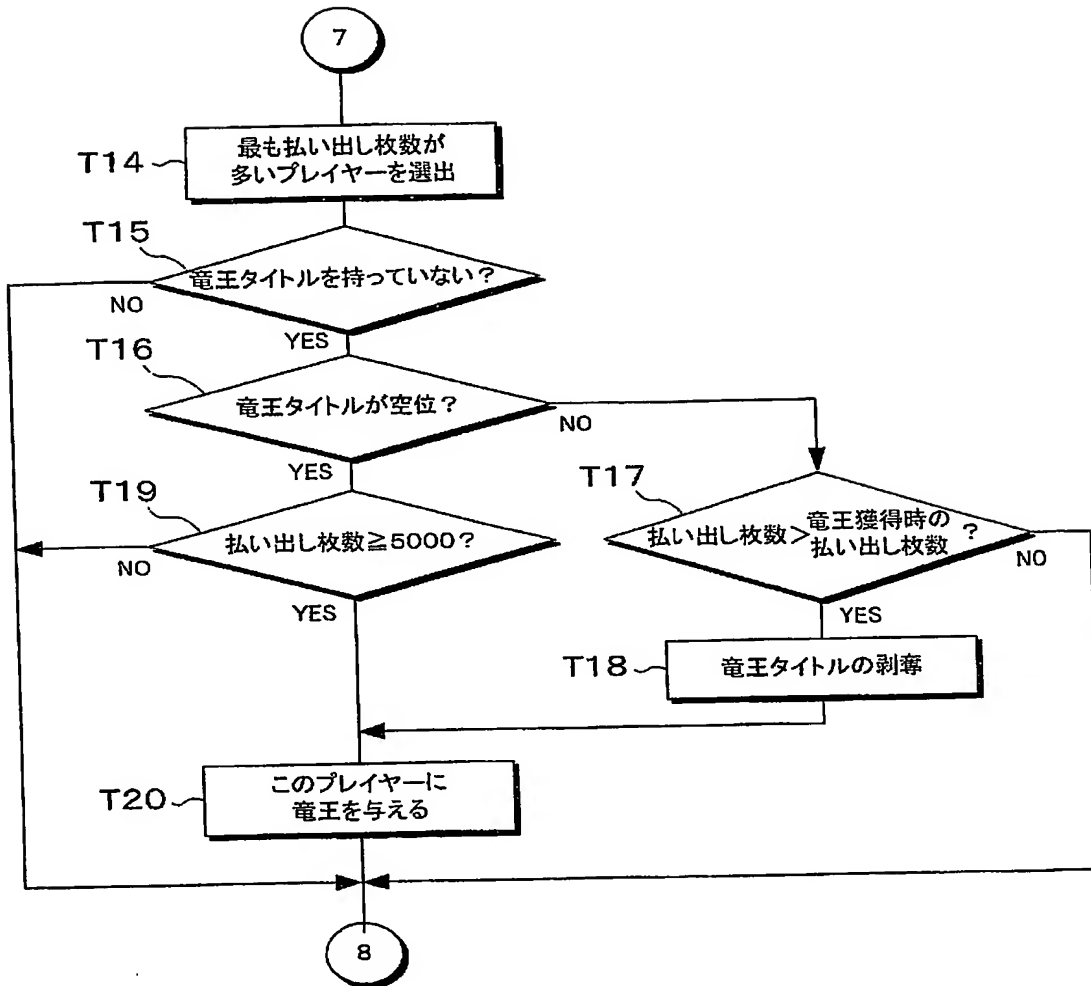
【図 12】



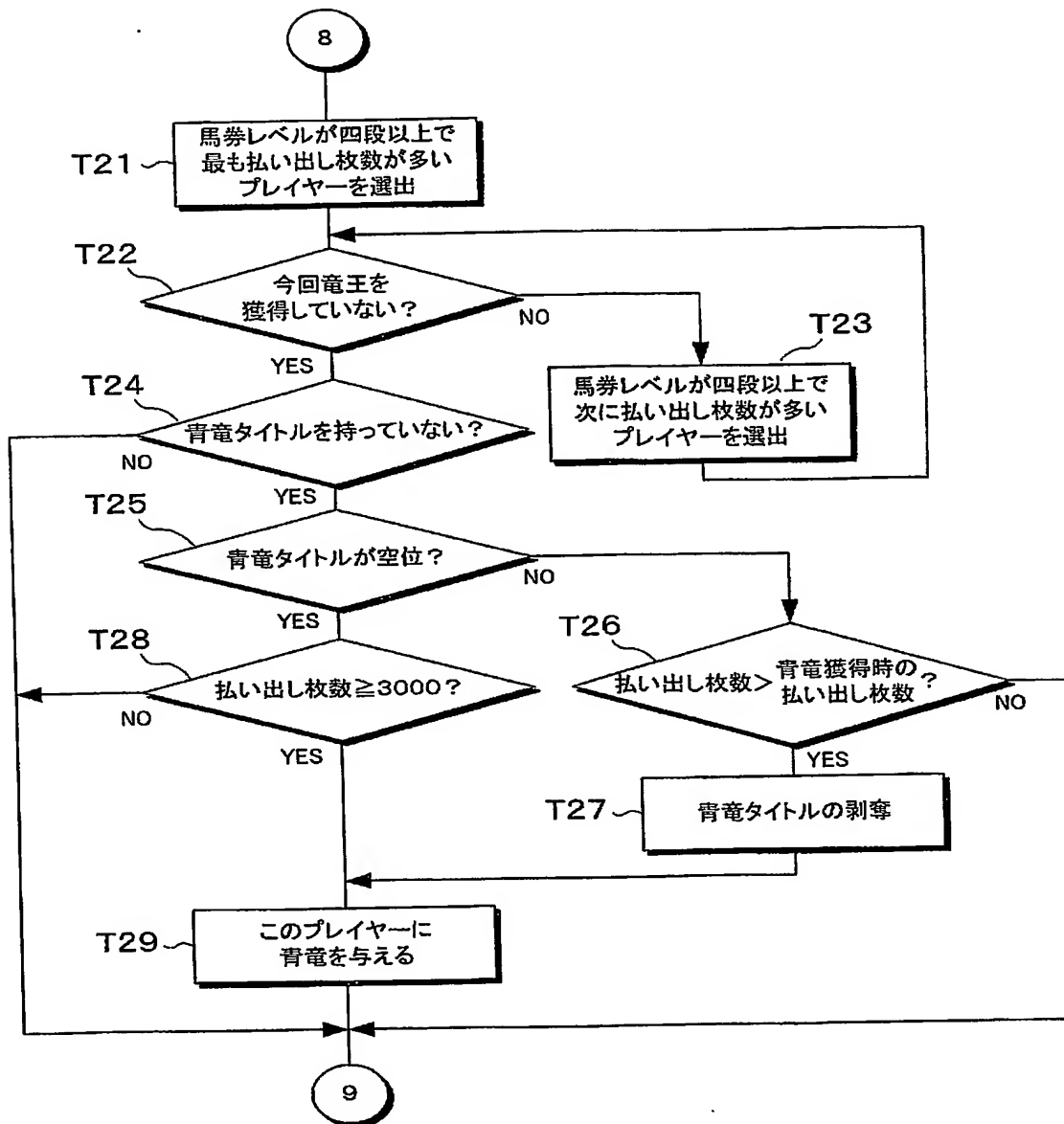
【図 13】



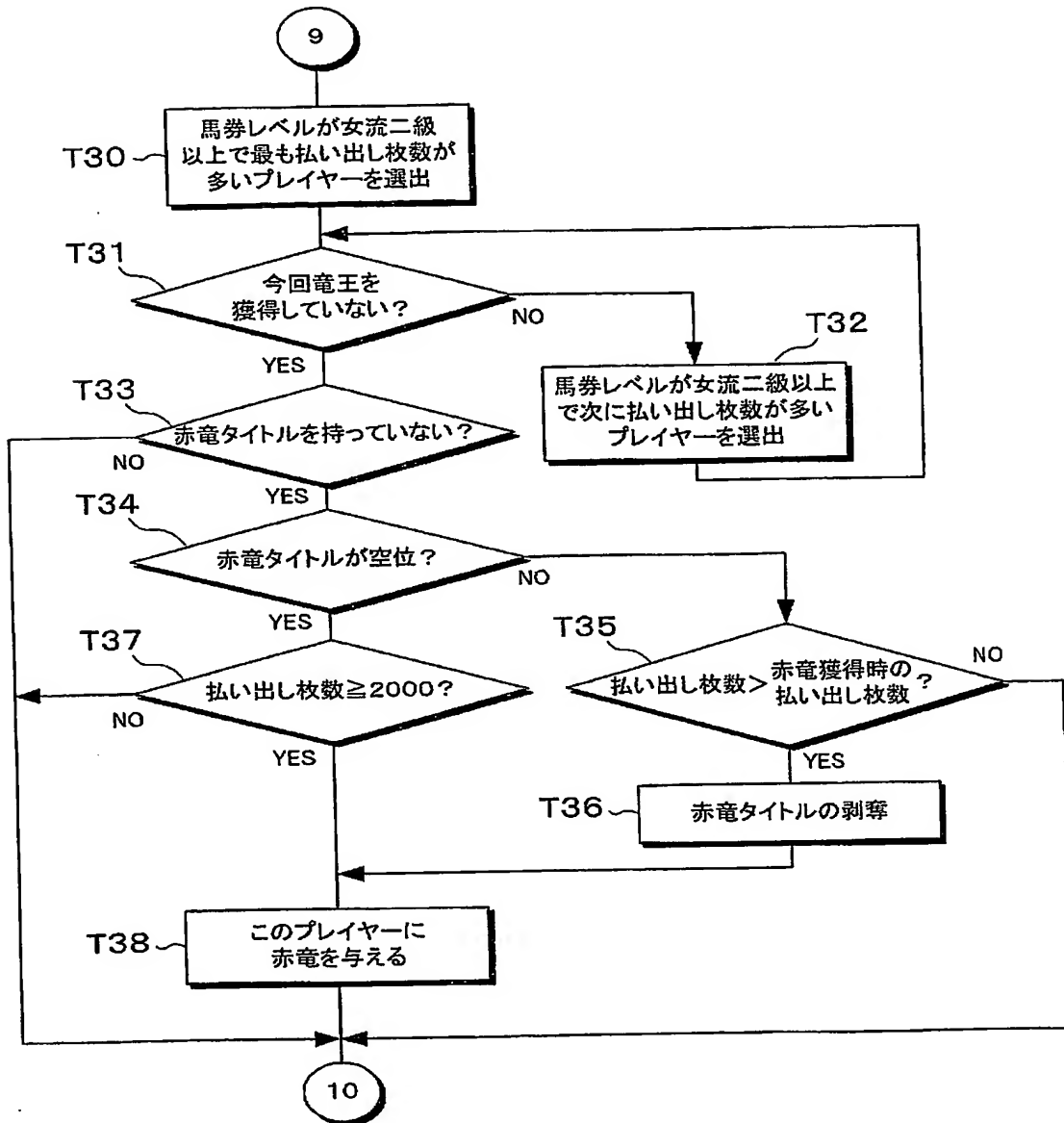
【図 14】



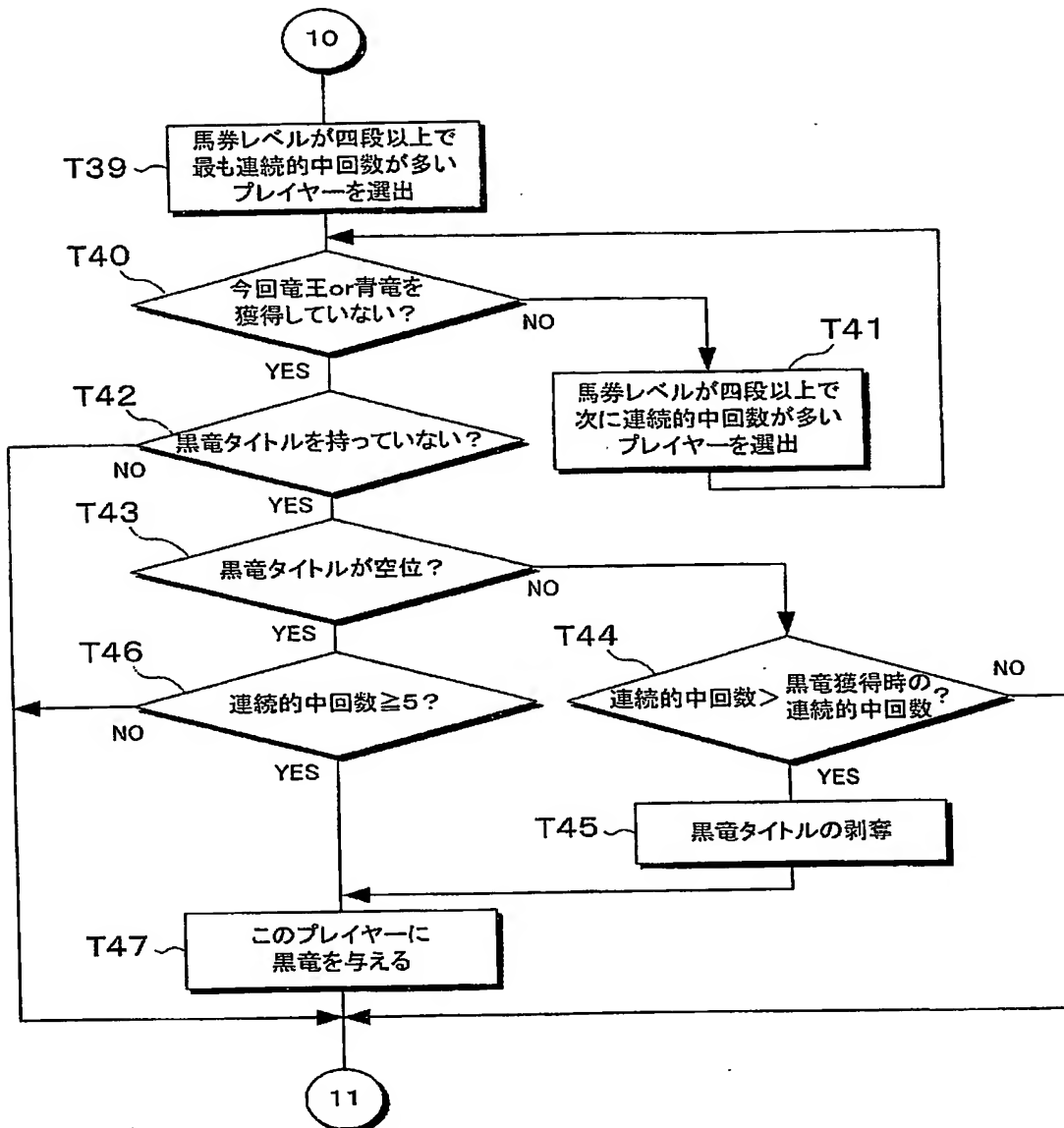
【図 15】



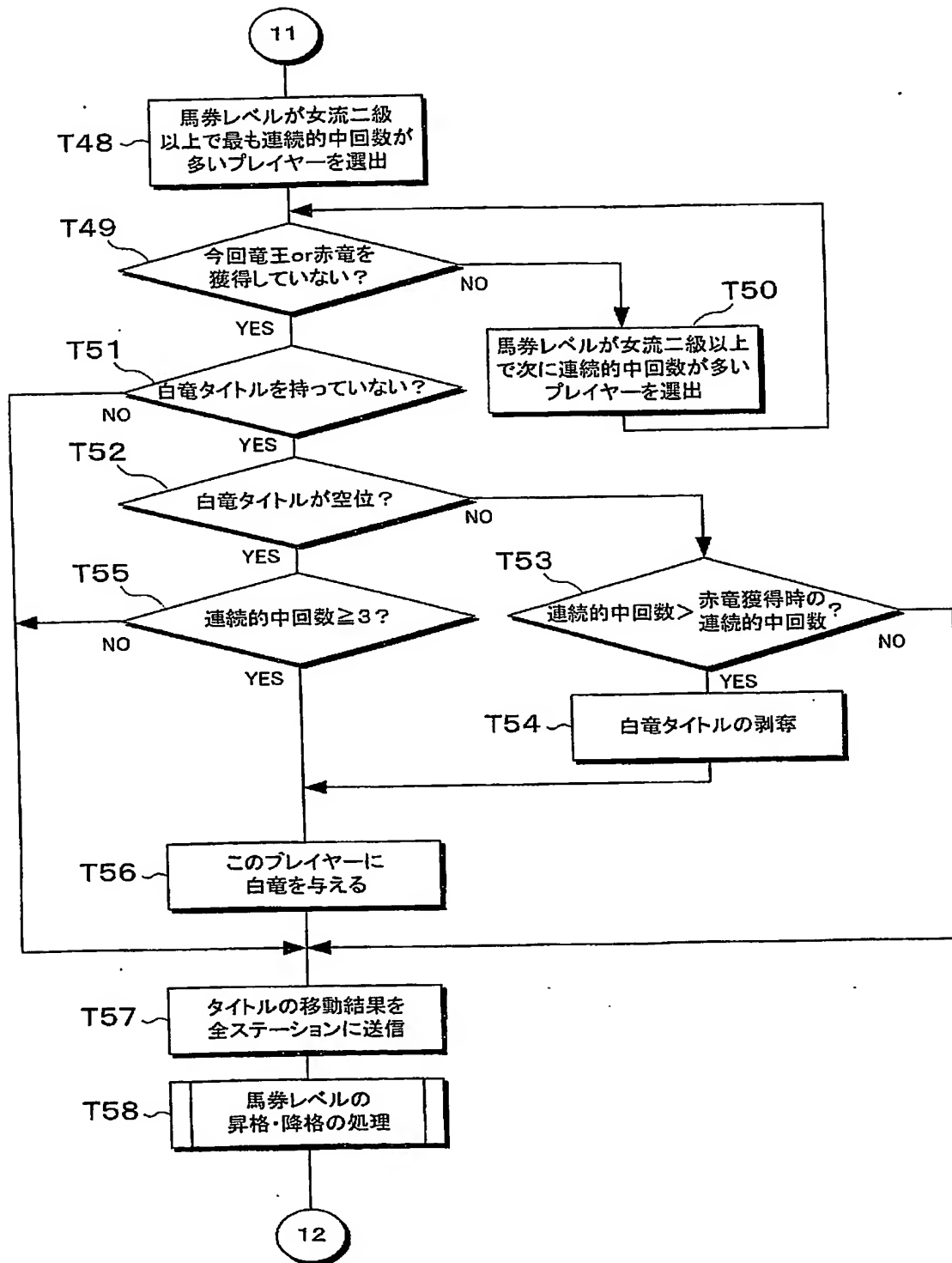
【図 16】



【図17】



【図18】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 遊技者の遊技における履歴に基づいて、階層を付与することによって、遊技者の好奇心と挑戦意欲を掻き立てる遊技機を提供すること。

【解決手段】 本発明の遊技機は、判定の結果、記録された遊技成績が特典条件を満たしている場合、遊技成績を取めた遊技者を特定するとともに、特定された遊技者が操作している遊技部を特定し、特定された遊技部における遊技条件を、特典条件を満たさない場合より遊技者にとって有利となるよう設定する。

【選択図】 図 7

特願 2003-127490

出願人履歴情報

識別番号

[000105637]

1. 変更年月日

2002年 8月26日

[変更理由]

住所変更

住所

東京都千代田区丸の内2丁目4番1号

氏名

コナミ株式会社